Tang Garden
seasons

Francesco Testini
Pierpaolo Paoletti

Andrew Bosley
Sergio Chaves

THUNDERGRYPH GAMES

Auteurs : Francesco Testini, Pierpaolo Paoletti.
Illustrateurs : Andrew Bosley, Sergio Chaves, Paolo Voto.
Éditeur : Thundergryph Games
Directeur de projet : Gonzalo Aguirre Bisi
Direction artistique : Cristina Aguirre Bisi, Gonzalo Aguirre Bisi.
Responsable projet : Pierpaolo Paoletti
Rédacteur des règles : Jonathan Cox
Traduction française : The Rulebook Translator
Conception graphique : Daniel Tosco, Pierpaolo Paoletti.
Maquettes : Erick Tosco
Grâce au soutien de : Cristina Bisi, Luis González.

Un grand merci à Michael Schacht
pour ses bonnes idées ainsi que son aide lors
du développement de *Tang Garden : Seasons*

Dans l'extension Seasons de Tang Garden, les joueurs découvriront de nombreux scénarios inédits qui modifient considérablement le jeu de base.
Ils pourront y coopérer pour atteindre la victoire (ou partager la défaite), être en compétition pour collecter le plus de feuilles mortes ou encore construire de magnifiques pagodes au sein du jardin.
Chaque scénario apporte son lot d'éléments et de mécaniques, créant ainsi de nouvelles expériences pour les joueurs qui façonnent ensemble le Jardin Impérial.

La plupart des éléments contenus dans cette extension peuvent être utilisés dans tous les scénarios. À la fin de ce livret, vous trouverez une présentation détaillée ainsi que des suggestions sur la manière dont vous pouvez les utiliser. Nous encourageons les joueurs à utiliser les scénarios suggérés avant d'explorer les nombreuses combinaisons réalisables par eux-mêmes.

Tang Garden
seasons

Scénarios

Été 4
Coopératif ou solo

Automne multijoueur 7
Collections de feuilles

Automne solo 8
Collections ordonnées

Hiver 9
Statues de dragons
& Construction du
Palais central

Printemps 11
Enchères aux lanternes
& bonus

Équinoxe 12
Placement d'ouvrier
& Construction de Pagode

Solstice 15
Plateaux spécifiques

Promenade 17
Construction d'un mur d'enceinte

Marché 18
Tuiles Marché
& Acquisition de cartes

Glossaire

Bamboos et Martins-pêcheurs 22
Belvédères 22
Ensemble de décorations 22
Dragons 19
Feuilles 19
Jetons Lanterne 21
Lanternes volantes 22
Paysages 19
Personnages : Chevronnés 23
Personnages : Inédits 20
Plateaux Joueur Automne 19
Tuiles Paysage nocturne 19
Tuile centrale Été 19
Tuiles Jardin 21

Socles colorés

Nous vous recommandons de retirer les socles colorés des figurines au début de la partie et de distribuer tous les socles d'une couleur aux joueurs concernés au cours de la mise en place. À chaque fois qu'un joueur reçoit une figurine, il clipse un socle de sa couleur à la base de celle-ci. Les pointes permettent de faciliter la lecture de la ligne de vue de la figurine une fois placée dans le jardin.

Socles de lanternes volantes

Installez chaque lanterne volante sur un socle transparent lorsque vous ouvrez la boite pour la première fois.

Scénario Été

Aperçu

L'Empereur et la Dame ont une idée précise de la forme que doit prendre ce jardin. Ils ont invité leurs architectes à travailler de concert pour la réaliser pleinement. Dans ce scénario, les joueurs collaboreront dans la victoire comme dans la défaite. L'Empereur et la Dame ont deux Superviseurs qui piloteront les modifications apportées au jardin, et les joueurs doivent donc planifier leurs travaux et les convaincre de la marche à suivre. Les Superviseurs garderont constamment un œil sur la progression des travaux, et s'ils désapprouvent trop souvent les décisions des architectes, ils les remercieront et ceux-ci perdront la partie.

Pour jouer à ce scénario en solo, appliquez les changements marqués dans cette couleur.

• Contenu •

12 – tuiles Requête

1 – tuile centrale Été

1 figurine Actrice

1 – carte Personnage Actrice

2 – pions Superviseur

8 marqueurs Requête

4 – tuiles Lanterne : Actions combinées (un par joueur)

4 – Aides de jeu Été

4 – jetons Approbation

6 – décorations Belvédère

9 – cartes Décoration Belvédère

1 – tuile Lanterne : Placement libre

• Mise en place •

Procédez à la mise en place du jeu de base et modifiez les étapes indiquées ci-dessous :

1. Placez la tuile centrale Été au centre du plateau, à la place de la tuile centrale du jeu de base. La tuile centrale Été peut être orientée dans la direction de votre choix.

1.1 Placez les pions Superviseur sur la tuile de départ, un sur chaque emplacement Personnage.

5. Retirez toutes les cartes et décorations Pavillon du jeu de base. Ajoutez les 6 décorations Belvédère aux autres décorations et les 9 cartes Décoration Belvédère à la pioche Décoration.

N'ajoutez aucun autre type de carte Décoration à la pioche Décoration.

6. Les joueurs remplacent la tuile Lanterne **Déplacer un personnage** par la tuile Lanterne **Actions combinées.**

6.1 Donnez une Aide de jeu Été à chaque joueur.

Solo : N'installez qu'un seul plateau Joueur et remettez dans la boite les éléments des autres joueurs.

Retirez ces deux tuiles Lanterne du plateau : **Double décoration[01]** et **Placer deux tuiles[03].**

7. Placez les cartes Personnage Empereur et Dame face visible sur la table. Mélangez la carte Personnage Actrice avec les autres cartes Personnage et placez le jeton Lanterne correspondant (**Placement libre[06]**) à côté du présentoir des personnages.

7.1 Placez les deux cartes Personnage piochées à côté de l'Empereur et de la Dame afin d'avoir quatre cartes face visible.

9. Placez toujours les jetons Paysage sur le plateau comme pour une partie à 3 ou 4 joueurs.

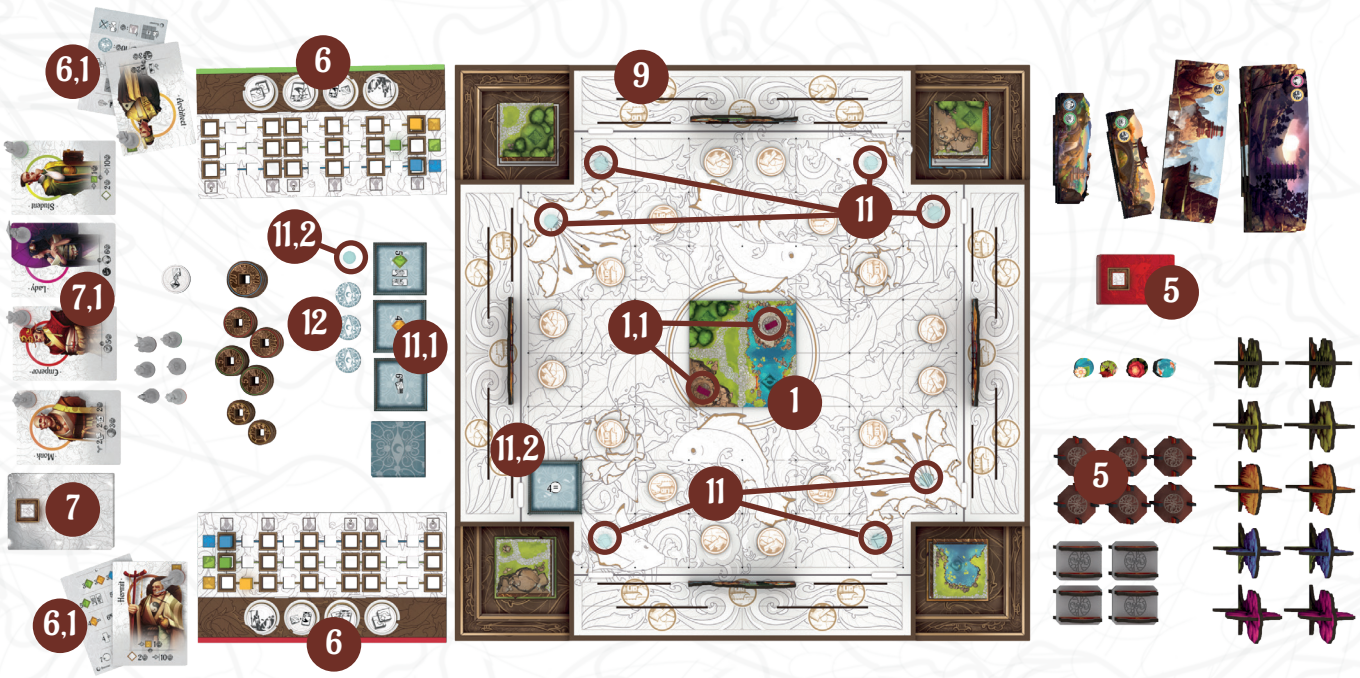
11. Placez un marqueur Requête sur chaque case touchant les angles du jardin.

11.1 Mélangez les tuiles Requête et placez les 3 premières face visible à côté de la pile pour créer le présentoir Requête.

11.2 Les joueurs piochent une tuile Requête et décident ensemble quel marqueur Requête sera remplacé par celle-ci. Placez le marqueur Requête à proximité du présentoir Requête.

12. Choisissez un niveau de difficulté et placez le nombre correspondant de jetons Approbation, symbole œil face visible, à proximité du présentoir Requête.

Facile – 4 jetons Approbation
Moyen – 3 jetons Approbation
Difficile – 2 jetons Approbation



• Déroulement de la partie •

Comme dans le jeu de base, les joueurs alternent les tours en sens horaire, mais la différence est qu'ils discutent tous ensemble des actions à suivre puisqu'ils sont solidaires dans la victoire comme dans la défaite. De nouvelles restrictions limitent les placements de tuiles Jardin, mais de nouvelles actions facultatives sont également disponibles afin de réaliser les souhaits de l'Empereur et de la Dame.

Bien que les joueurs œuvrent de concert, la décision est toujours prise par le joueur actif, et les pièces dépensées proviennent toujours de sa réserve personnelle.

Construction du jardin & Superviseurs

À chaque fois qu'un joueur ajoute une tuile Jardin sur le plateau, celle-ci doit être en contact avec au moins un Superviseur.

Les tuiles Jardin ne peuvent **jamais** être placées sur des tuiles ou des marqueurs Requête.

Concernant les règles de placement, les tuiles Requête ont des murs de tous les côtés.

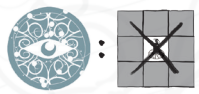
Nouvelles actions facultatives

Six nouvelles actions facultatives sont proposées aux joueurs. Certaines d'entre elles engendrent de la désapprobation, ce qui épuise un jeton Approbation. Dans ce cas, choisissez un jeton Approbation dont le symbole Oeil est apparent et retournez-le. Soyez prudent avec ces actions, car elles vont contre l'avis de l'Empereur et de la Dame, et pourraient vous faire perdre la partie.

Déplacer un Superviseur

Épuisez un jeton Approbation pour déplacer un pion Superviseur sur un emplacement Personnage non utilisé du jardin (une tuile, un pont, un belvédère ou un pavillon).

Ignorer les Superviseurs



Épuisez un jeton Approbation pour placer une tuile Jardin ignorant les restrictions des Superviseurs. La tuile Jardin peut être placée de manière adjacente à la tuile centrale ou à toute autre tuile Jardin.

Échanger des tuiles Requête

Épuisez un jeton Approbation pour échanger une tuile Requête non complétée du plateau avec une autre du présentoir Requête.

Placer une tuile Requête

10 :

Le joueur actif peut dépenser 10 pièces pour prendre une tuile Requête face visible du présentoir et la placer à l'emplacement d'un jeton Requête du plateau. Retirez le jeton Requête et placez-le à côté du présentoir Requête. Puis, remplissez le présentoir avec une nouvelle tuile pour toujours en avoir 3 face visible.

Solo : Cette action coute 15 pièces au lieu de 10.

Rafraichir un jeton Approbation

10 :

Le joueur actif peut dépenser 10 pièces pour rafraichir un jeton Approbation épuisé. Retournez ce jeton afin que le symbole Oeil soit apparent.

Solo : Cette action coute 15 pièces au lieu de 10.

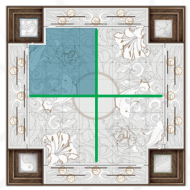
Compléter une tuile Requête

:

Le joueur actif peut compléter toute tuile Requête placée sur le plateau Jardin qui ne possède pas de marqueur Requête.

Pour compléter une tuile Requête, vous devez remplir la condition indiquée dessus. Il existe deux types de conditions différentes : quartier et paysage.

Lorsque les conditions d'une tuile Requête sont remplies, placez un marqueur Requête dessus pour le symboliser. Chaque tuile Requête peut posséder au maximum 1 marqueur Requête, et ne peut donc être complétée qu'une seule fois. Puis, rafraichissez un jeton Approbation, le cas échéant.



CONDITIONS DE QUARTIER

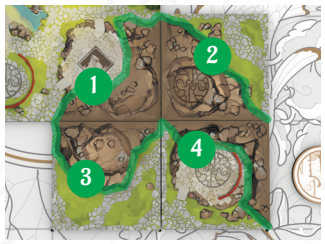
Chaque condition de quartier indique le nombre minimum d'une ou plusieurs icônes devant se trouver dans le même quartier du plateau Jardin que la tuile Requête.

3 végétations, 3 roches et 3 eaux sur les tuiles Jardin.

5 végétations sur les tuiles Jardin, 1 décoration Poissons et 1 Oiseaux.

5 eaux sur les tuiles Jardin, 1 décoration Pivoines et 1 Lotus.

4 roches connectées sur les tuiles Jardin, où chacune est adjacente à au moins une autre. Elles n'ont pas besoin d'être dans un terrain clos.



3 personnages placés.

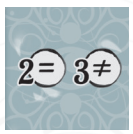
3 décorations Pavillon.

6 tuiles avec des murs. Les tuiles Requête présentes comptent pour cette condition.

CONDITIONS DE PAYSAGE

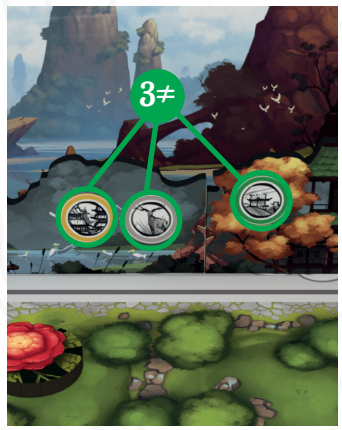
Chaque condition de quartier indique le nombre minimum d'une ou plusieurs icônes devant se trouver sur les tuiles Paysage du plus proche bord du plateau par rapport à la tuile Requête.

7 icônes ou plus, au choix.



2 icônes identiques ou plus, et 3 différentes ou plus.

4 icônes identiques ou plus.



Décorer le jardin

Dans ce scénario, les joueurs reçoivent des cartes Décoration et placent des décorations comme dans le jeu de base, mais l'objectif n'est plus de gagner des pièces. Les joueurs utilisent les décorations pour compléter des tuiles Requête, progresser sur les pistes et ajouter de nouveaux emplacements Personnage dans le jardin. Ainsi, une fois qu'un joueur a utilisé une carte Décoration pour placer une nouvelle décoration dans le jardin, il peut défausser cette carte puisqu'elle ne possède plus aucun effet. **Les cartes Décoration ne donnent aucune pièce aux joueurs.**

:

En effectuant l'action Placer une décoration, si aucune des cartes Décoration piochées ne permet à une décoration d'être placée sur le plateau, défaussez les cartes Décoration piochées et épuisez un jeton Approbation.

Solo : Si le cube du joueur atteint l'emplacement le plus à droite d'une piste, il gagne ensuite 1 pièce par progression supplémentaire sur cette piste durant le reste de la partie.

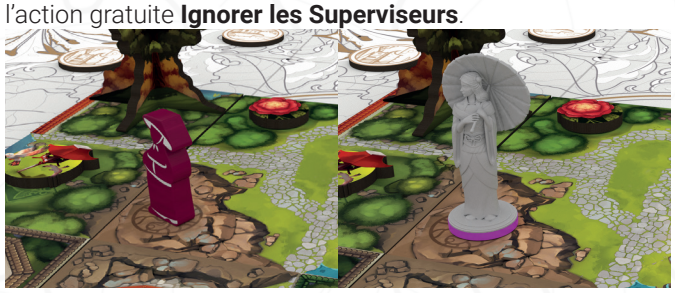
Influencer des personnages

:

Dans ce scénario, les joueurs influencent des personnages comme dans le jeu de base, mais ceux-ci rapportent des pièces à un moment différent. En effet, une fois qu'une figurine est placée dans le jardin, le joueur actif gagne **immédiatement** des pièces selon les conditions inscrites sur la carte de ce personnage. La carte Personnage peut alors être défaussée puisqu'elle n'a plus d'effets.

L'EMPEREUR ET LA DAME

L'Empereur et la Dame débutent la partie en regardant de loin la construction du jardin. Leurs cartes Personnage commencent face visible sur le présentoir. Les joueurs peuvent les influencer comme tout autre personnage, mais leurs figurines doivent être placées en remplacement des pions Superviseur dans le jardin, même si la tuile est occupée ou s'il n'y a pas d'emplacement Personnage. Le pion Superviseur est retiré du jeu et le personnage fait immédiatement gagner des pièces au joueur actif. En contrepartie, un Superviseur de moins est présent pour placer des tuiles Jardin. Si l'Empereur et la Dame ont tous deux été placés, il n'y a plus de Superviseurs, et **toutes** les tuiles Jardin suivantes doivent donc être placées en utilisant l'action gratuite **Ignorer les Superviseurs**.



Victoire et défaite

La partie s'achève immédiatement lorsque l'une des conditions ci-dessous est atteinte.

Tous les joueurs gagnent

- Immédiatement lorsque les 8 tuiles Requête du jardin ont été complétées.

Tous les joueurs perdent

- Immédiatement si un jeton Approbation doit être épuisé, mais qu'aucun n'indique d'icône Oeil.
- Si la pioche de cartes Décoration est épuisée **à la fin du tour d'un joueur**.

Scénario Automne

· Aperçu ·

L'automne est arrivé et a emporté avec lui les magnifiques feuilles multicolores des arbres alentour. Tout en œuvrant au jardin, les architectes vont balayer ces feuilles en essayant de garder les plus belles d'entre elles pour pouvoir les admirer.

Dans ce scénario, les joueurs vont ramasser les feuilles des arbres et choisir où ils les placeront. La valeur de chaque feuille sera augmentée si celle-ci est donnée. Ainsi, plus vous donnez de feuilles, plus leur valeur augmente pour vous si vous en avez des similaires. Mais ça vaut également pour vos adversaires, alors gardez un œil sur leurs possessions !

· Contenu ·

5 – Sacs

1 figurine Peintre

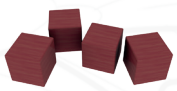
1 carte Peintre

8 – cartes Décoration (4 Martins-pêcheurs et 4 Bamboos)

4 – jeton Lanterne : Piocher 3 cartes Décoration (1 par joueur)

4 – Aides de jeu Automne

32 – pions Feuille (8 jaunes, 8 rouges, 8 bleus et 8 verts)



4 – cubes rouge

4 – plateaux Joueur Automne

6 – jetons Décoration Martin-pêcheur/Bamboo

· Mise en place ·

Procédez à la mise en place du jeu de base et modifiez les étapes indiquées ci-dessous :

4. Mélangez les 8 cartes Décoration Martin-pêcheur et Bamboo aux autres cartes.

5. Ajoutez les 6 jetons Décoration Martin-pêcheur et Bamboo à la réserve des décorations.

6. Chaque joueur remet son jeton Lanterne **Déplacer un personnage**[02] dans la boite et le remplace par le jeton **Piocher 3 cartes Décoration**[05].

6.1 Chaque joueur place son plateau Joueur Automne directement au-dessus de son plateau Joueur. Chaque plateau Joueur Automne possède un côté identique et un côté asymétrique. Tous les joueurs choisissent le même côté et placent celui-ci face visible devant eux. Puis, chacun place un cube rouge sur la case indiquant autant de points que de joueurs de la partie. Les joueurs ne gagnent pas le bonus indiqué au-dessus de cette case.

7. Mélangez la carte Peintre avec les autres cartes personnage de la pile.

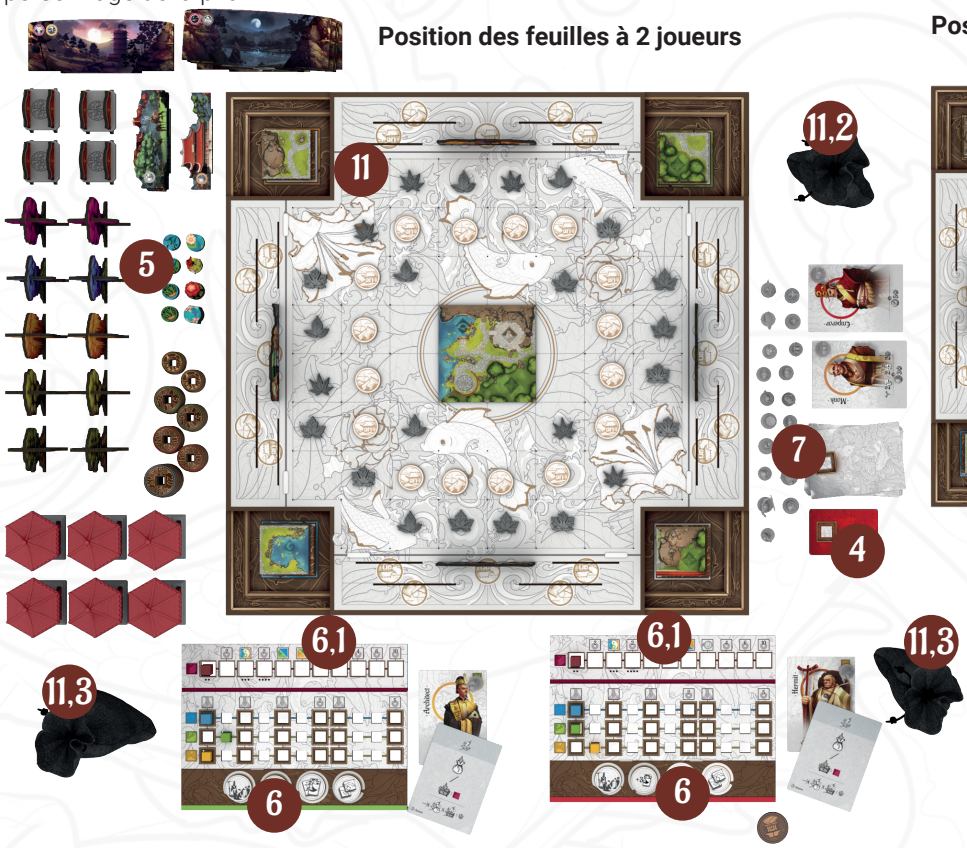
11. Placez deux pions Feuille de chaque couleur à proximité du plateau Jardin. Placez les pions Feuille restants dans un sac, appelé dorénavant sac de Donation.

11.1 Prenez aléatoirement des pions Feuille du sac de Donation et placez-les sur le plateau Jardin selon l'image ci-dessous. Ceci fait, le sac de Donation doit être vide.

11.2 Prenez un pion Feuille de chaque couleur (4 au total) parmi les jetons placés à côté du plateau à l'étape 11, et placez-les dans le sac de Donation. Prenez les jetons restants et placez-en un dans chaque sac vide. Ceux-ci seront dorénavant appelés sacs de Score.

11.3 Chaque joueur prend un sac de Score aléatoire et le place devant lui. Les joueurs peuvent à tout moment inspecter leur sac de Score, mais jamais celui des autres. Tout sac de Score non attribué est replacé dans la boite avec son pion Feuille (inconnu) à l'intérieur.

Position des feuilles à 2 joueurs



Position des feuilles à 3 et 4 joueurs

· Déroulement de la partie ·

Recevoir des pions Feuille

Lorsqu'un joueur place une tuile Jardin sur une case contenant un pion Feuille, celui-ci est retiré et le joueur choisit immédiatement s'il le donne ou le perçoit.

Donner la feuille

Placez le pion Feuille dans le sac de Donation **sans** regarder les feuilles déjà présentes à l'intérieur. Les pions Feuille présents dans le sac de Donation affecteront la valeur de chaque pion Feuille perçu par les joueurs à la fin de la partie.

Le joueur déplace immédiatement son cube rouge sur la case suivante (vers la droite) de son plateau Joueur Automne et reçoit le bonus associé. Si le cube rouge est déjà sur
la case la plus à droite, le joueur peut continuer
à donner des feuilles, mais ne reçoit pas de bonus.

Percevoir la feuille

Le joueur actif place le pion Feuille dans son sac de Score. Les pions Feuille des sacs de Score vaudront un nombre variable de pièces à la fin de la partie, en fonction des pions Feuille présents dans le sac de Donation.

· Décompte des points des feuilles ·

En plus des règles de décompte des points du jeu de base, les joueurs vont gagner des pièces pour les pions Feuille présents dans leurs sacs de Score. Le contenu des sacs de Score et du sac de Donation est révélé.

Chaque pion Feuille fait gagner des pièces selon le nombre de pions Feuille de la même couleur présents dans le sac de Donation.

Rouge 2x4= 8
Vert 1x3 = 3
Jaune 2x1=2
Bleu 0x1=0
Total = 13

Scénario solo Automne

· Mise en place ·

Procédez à la mise en place du jeu de base et modifiez les étapes indiquées ci-dessous :

2. Placez les 28 jetons Goutte (un par case) sur l'ensemble du périmètre du plateau Jardin. Placez ensuite des paires aléatoires de pions Feuille sur les cases indiquées du plateau Jardin.

4. Avant de mélanger les cartes Décoration, remettez les neuf cartes Pavillon dans la boite. N'ajoutez aucun autre type de carte Décoration à la pioche Décoration.

6. N'utilisez que les jetons Lanterne suivants : **Placer deux tuiles**[03] et **Sélectionner personnage/paysage**[04] du jeu de base.

9. Replacez tous les jetons Paysage dans la boite ; aucun ne sera utilisé.

11. Séparez les cartes Crépuscule en deux piles Lumière (A) et Ombre (B) et mélangez-les séparément.
Placez les deux piles face visible à proximité du plateau.

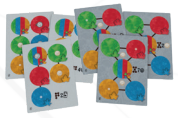
· Aperçu ·

L'automne est arrivé et a emporté avec lui les magnifiques feuilles multicolores des arbres alentour. Un architecte a été désigné pour œuvrer au jardin et va balayer ces feuilles en essayant de ramasser les plus belles d'entre elles pour pouvoir les admirer ultérieurement. Mais le temps presse, et l'architecte doit compter avec ses ressources qui ne tarderont pas à s'épuiser.

· Contenu ·

32 – pions Feuille (8 jaunes, 8 rouges, 8 bleus et 8 verts)

28 – jetons Goutte



6 x cartes Crépuscule (3 Lumière & 3 Ombre)

· Déroulement de la partie ·

Dans ce scénario, le joueur doit construire le jardin rapidement tout en respectant de nouvelles règles de placement. L'objectif est de retirer des pions Feuille spécifiques afin de gagner les meilleures récompenses. Les cartes Décoration sont retirées de la pioche après avoir accompli certaines actions, et le joueur perd s'**il n'y a plus de carte Décoration** ou si **une pile de tuile Jardin est épuisée**.

Action Construire le jardin & pions Feuille

Lorsque le joueur place une tuile Jardin, il doit prendre et activer les deux pions Feuille qui s'y trouvaient.

Il place les pions Feuille sur les cartes Crépuscule face visible : un sur la carte Lumière, l'autre sur la carte Ombre. Les pions Feuille sont placés sur les cercles de couleur, mais les couleurs **n'ont pas à correspondre**. Chaque cercle de couleur peut accueillir un pion Feuille.

Le premier pion Feuille placé sur une carte Crépuscule doit l'être sur un cercle de couleur ayant un point blanc en son centre.

Tous les pions Feuille suivants doivent être placés sur des cercles de couleur connectés par des lignes aux cercles déjà occupés.

Si un pion Feuille est placé sur un cercle indiquant une icône bonus, le joueur n'obtient ce bonus que si la couleur du pion Feuille et du cercle est similaire ou si le cercle indique les quatre couleurs.

Si une icône bonus est entourée de plusieurs cercles de couleur, le joueur n'obtient ce bonus qu'une fois tous les cercles alentour occupés par des pions Feuille correspondants à leurs couleurs respectives.

Piochez un nombre de cartes Décoration correspondant au nombre indiqué, gardez-en une et défaussez le reste.

Placez le nombre de tuiles Paysage du type indiqué.

Une fois les cinq cercles de couleur occupés, le joueur ne reçoit le bonus d'achèvement que si les cinq pions Feuille sont de la même couleur que leurs cercles respectifs. Après avoir éventuellement reçu le bonus d'achèvement, les cinq pions Feuille sont retirés du jeu, de même que les cartes Crépuscule sur lesquelles ils se trouvaient. Dans le rare cas où un joueur prend des pions Feuille mais n'a plus de carte Crépuscule sur laquelle les placer, les pions Feuille sont retirés du jeu et n'ont aucun effet.

Rafraichissement des tuiles Jardin

Après avoir rafraichi les piles de tuiles Jardin, piochez un nombre de cartes Décoration équivalent au nombre de tuiles Jardin qui ont été retournées et retirez-les du jeu.

Placer des décorations Pavillon

À chaque fois qu'une tuile Jardin indiquant une icône Pavillon est placée, posez une décoration Pavillon sur cette icône.

Variation : Placer une décoration

Après avoir joué une action Placer une décoration, retirez du jeu toutes les tuiles Jardin face visible des angles du plateau. Puis, rafraichissez les piles afin d'avoir 4 nouvelles tuiles face visible. Dans ce cas, ne retirez pas de carte Décoration.

Variation : Influencer un personnage

Après avoir sélectionné une carte Personnage au cours d'une action Influencer un personnage, le joueur doit exécuter l'une des actions suivantes :

- Si un jeton Lanterne a été utilisé pour choisir un personnage de la pile, il n'y a pas d'étape suivante à exécuter.
- Si un personnage face visible a été sélectionné, retirez l'autre personnage face visible du jeu, puis piochez 2 nouvelles cartes Personnage et placez-les face visible à côté du plateau Jardin.
- Si le personnage influencé était la carte supérieure de la pioche, prenez la carte supérieure suivante de la pioche et retirez-la du jeu sans la regarder.

Variation : Marchand

Dans ce scénario, il n'y a pas de défausse de carte Décoration. L'effet du Marchand consistant à dépenser une pièce pour piocher la première carte de la défausse est donc ignoré.

• Fin de partie & Décompte des points •

Une fois l'une des conditions remplies, la partie s'achève immédiatement. Selon la manière dont la partie se termine, le joueur peut gagner des pièces en fin de partie normalement ou perdre instantanément.

Conditions de perte immédiate

- L'une des quatre piles de tuiles Jardin est épuisée.
- La pile de cartes Décoration est épuisée.

Conditions de décompte des points

Si au moins l'une de ces conditions est remplie, le joueur peut procéder au décompte final des points.

- Toutes les cases du plateau Jardin sont occupées par des tuiles Jardin ou des jetons Goutte.
- Les six cartes Crépuscule ont été complétées.
- Sur au moins une des pistes Élément de son plateau, le cube du joueur a atteint la case la plus à droite.

Décompte des points

Après avoir décompté l'ensemble des pièces gagnées à la fin de la partie, le joueur pourra perdre la partie ou la gagner en se voyant attribuer l'un des titres suivants :

- **Moins de 85 - Partie perdue**
- **85 - Architecte royal**
- **100 - Maître architecte**
- **120 - Architecte impérial**

Scénario Hiver

• Aperçu •

L'hiver est arrivé avec ses températures rigoureuses, les joueurs vont donc s'atteler à étendre le jardin autour du palais pour le protéger. Celui-ci est grand, ce qui laisse moins d'espace dans le jardin pour des éléments extérieurs et de la décoration. Heureusement, les joueurs s'intéressent également à l'amélioration du palais lui-même. Ils étendront la toiture pour obtenir de puissants bonus et réclameront le titre du meilleur décorateur du bâtiment avec leurs statues de dragons.

• Contenu •

4 – tuiles Toiture en L

16 – tuiles Jardin Toiture

4 – pions en bois Dragon (un par joueur)

1 – Tuile Toiture centrale

4 – Aides de jeu Hiver

1 – carte Personnage Conseiller

1 – figurine Conseiller

4 – tuiles Lanterne : Placement libre (une par joueur)

4 – tuiles Lanterne : Piocher 3 cartes Décoration (une par joueur)

4 – disques Dragon (1 jaune, 1 bleu, 1 vert et 1 gris)

16 – cartes Décoration Toiture

• Mise en place •

Procédez à la mise en place du jeu de base et modifiez les étapes indiquées ci-dessous :

2. Placez la tuile Toiture centrale au centre du plateau Jardin face Scénario Hiver visible. Celle-ci peut être orientée dans la direction de votre choix. Remettez la tuile centrale du jeu de base dans la boite.

2.1 Placez les 4 tuiles Toiture en L autour de la tuile Toiture centrale de manière à créer une grille de 4 x 4 cases dorénavant appelée Zone de toit. Les tuiles Toiture en L peuvent être placées dans l'ordre de votre choix.

2.2 Placez les disques Dragon sur les cercles de couleurs correspondants dans le coin des tuiles Toiture en L.

3. Après avoir séparé les quatre types de tuiles Jardin du jeu de base, retirez 4 tuiles aléatoires de chaque pile et remettez-les dans la boite sans les révéler. Puis, triez les tuiles Jardin Toiture en 4 groupes selon les icônes situées au dos.

Mélangez chaque groupe de tuile Jardin Toiture dans la pile correspondante de tuiles Jardin.

4. Mélangez les 16 cartes Décoration Toiture dans la pile de cartes Décoration.

6. Chaque joueur remet ses jetons Lanterne **Double décoration**[01] et **Déplacer un personnage**[02] dans la boite et les remplace par les jetons Lanterne **Piocher 3 cartes Décoration**[05] et **Placement libre**[06].

6.1 Donnez un pion Dragon et une Aide de jeu Hiver à chaque joueur.

Dans une partie à 2 joueurs, chacun reçoit 2 pions Dragon.

7. Mélangez la carte Personnage Conseiller dans la pile de cartes Personnage après que les joueurs aient reçu leur carte Personnage de départ.

Ajoutez la figurine du Conseiller au reste des figurines.

9. Placez les jetons Lanterne sur le plateau en suivant le schéma suivant, sans tenir compte du nombre de joueurs.

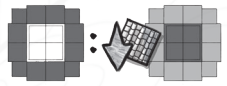
• Déroulement de la partie •

En plus de développer les éléments du jardin, les joueurs construiront également des sections de toiture sur le palais. Chaque joueur possède un ou deux pions Dragon qu'il peut utiliser pour réserver des cartes Décoration ainsi que pour s'approprier des coins du palais pour gagner des pièces en fin de partie. Des cartes Décoration Toiture sont disponibles, elles servent à placer des pions Dragon sur la Zone de toit.

Placer des tuiles Jardin Toiture

Chaque pile de tuiles Jardin contient 4 tuiles Toiture. Lorsqu'une tuile Toiture est sur le dessus d'une pile, les joueurs peuvent la prendre en exécutant l'action **Construire le jardin** et la placer sur le palais.

Les tuiles Toiture doivent être placées sur des cases vides de la Zone de toit. Si l'une des cases de la bordure de cette Zone de toit est disponible, la tuile Toiture doit être placée sur une de ces cases (A).



Une fois que 8 tuiles Toiture auront été placées, la bordure sera complète et les tuiles Toiture suivantes seront placées sur l'une des cases intérieures de la Zone de toit. (B).

A

B

Après avoir placé une tuile Toiture, le joueur reçoit les bonus que celle-ci a recouverts. Si plusieurs icônes bonus sont présentes, elles sont toutes attribuées au joueur. Ces bonus peuvent être des pièces, progresser sur une piste Élément ou encore rafraichir un jeton Lanterne.

Remarque : L'orientation des tuiles Toiture n'impacte pas le jeu.

Réserver une décoration avec un dragon

Le palais prenant beaucoup de place, il peut devenir plus difficile de placer des décorations sur le jardin qui l'entoure. Les joueurs peuvent alors utiliser leurs pions Dragon inutilisés pour réserver une carte Décoration chacun. Ils pourront alors l'activer plus tard dans la partie, à un moment plus opportun.

À chaque fois qu'un joueur reçoit une carte Décoration, il peut choisir de la placer sous l'un de ses pions Dragon inutilisés tant qu'il n'y avait pas déjà de carte Décoration dessous.

Les cartes Décoration sous les pions Dragon sont considérées comme réservées, et celles-ci ne sont pas activées tant que le joueur ne le décide pas, à travers une action **facultative** d'un tour suivant. Lorsqu'une carte Décoration réservée est activée, le joueur la place avec ses autres cartes Décoration et place une décoration dans le jardin en respectant les restrictions de la carte.

Les joueurs peuvent se défausser d'une carte Décoration réservée sans appliquer ses effets afin de libérer de la place pour réserver une nouvelle carte Décoration.

Il n'est pas possible de réserver une carte Décoration Toiture.

Décorations Toiture

Il y a 16 cartes Décoration Toiture mélangées dans la pile Décoration. Les joueurs auront l'occasion de les prendre lors de leurs actions **Placer une décoration**.

Contrairement à d'autres cartes, les cartes décorations Toiture n'ajoutent pas immédiatement de décoration au plateau Jardin. Le joueur reçoit immédiatement une pièce et peut progresser d'une case sur une piste Élément ou recevoir un jeton Paysage, selon l'icône indiquée dans le coin supérieur droit de la carte. Puis, le joueur place sa carte Décoration Toiture avec ses autres cartes Décoration, soit pour valoir 1 pièce à la fin de la partie, soit pour être défaussée avec d'autres cartes Décoration Toiture pour placer un pion Dragon sur le toit.

À chaque fois qu'un joueur collecte une paire de cartes Décoration Toiture identiques ou trois cartes Décoration Toiture différentes, il doit tenter de placer un pion Dragon s'il en a un de disponible. Les pions Dragon sont placés aux coins de la Zone de toit, mais seulement si un disque Dragon s'y trouve.

Lorsque le joueur possède une paire de cartes Décoration Toiture, la couleur du disque doit correspondre à celle de la paire. Lorsque le joueur possède trois cartes Décoration Toiture, la couleur du disque ne doit correspondre qu'à une seule des trois couleurs des cartes.

S'il y a un disque Dragon sur la Zone de toit qui correspond aux cartes Décoration Toiture du joueur et que le joueur possède un pion Dragon inutilisé, il doit défausser son groupe de cartes Décoration Toiture. Le joueur retire alors son disque Dragon et place son pion Dragon sur le coin correspondant. Il garde le disque Dragon devant lui pour se souvenir de la couleur lors du décompte des points.

Si le pion Dragon du joueur réservait une carte Décoration lorsqu'il a été placé, le joueur doit immédiatement activer la carte Décoration en plaçant la décoration correspondante sur le plateau ou défausser la carte.

• Décompte des points •

Suivez les règles de décompte des points du jeu de base en appliquant les modifications suivants :

- Chaque joueur ayant placé un ou plusieurs pions Dragon sur la Zone de toit va désormais gagner des pièces pour chacun d'eux. Le disque de couleur qu'ils ont conservé leur permet de se rappeler sur quel coin ils ont placé leur pion Dragon. Pour chaque pion Dragon, les joueurs comptent le nombre d'icônes circulaires présentes sur la même ligne, colonne et diagonale que ce pion. Ils comptent ensuite le nombre d'icônes diamant de la même manière.

Les joueurs choisissent ensuite le plus grand nombre entre les diamants et les cercles et le multiplient par 2. Ils prennent alors un nombre de pièces équivalent de la réserve.

- Chaque carte Décoration Toiture possédée à la fin de la partie vaut 1 pièce de la réserve, comme indiqué par l'icône au bas de la carte.
- Chaque pion Dragon dans la ligne de vue d'un personnage rapporte 1 pièce, comme toute autre décoration.

Scénario Printemps

• Aperçu •

L'heure du festival des lanternes est venue, et les architectes peuvent désormais ajouter ces décorations illuminées au jardin. Chaque lanterne leur donne une chance d'obtenir de puissantes récompenses s'ils paient le montant le plus élevé. Les influents visiteurs aiment admirer ces lanternes flotter dans les airs, et les architectes rivalisent pour obtenir la meilleure place afin de les impressionner.

• Contenu •

1 – figurine Exorciste

36 – jetons d'Enchères

1– carte Personnage Exorciste

12 – petites tuiles Paysage nocturne

11 – cartes Décoration Lanterne

1 – carnet d'Enchères

2 – jetons Lanterne : Actions combinées

2 – tuiles Lanterne : Placement libre

1 – enveloppe Hong Bao

8 – grandes tuiles Paysage nocturne

6 – décorations Lanterne

• Mise en place •

Procédez à la mise en place du jeu de base et modifiez les étapes indiquées ci-dessous :

4. Placez aléatoirement 1 des 11 cartes Décoration Lanterne dans l'enveloppe Hong Bao sans la révéler. Mélangez les 10 cartes Décoration Lanterne restantes dans la pile de cartes Décoration.

5. Placez les décorations Lanterne avec les autres décorations.

7. Mélangez la carte Personnage Exorciste avec les autres cartes Personnage.

8. Remettez les 8 grandes et 12 petites tuiles Paysage dans la boite (elles ne sont pas utilisées dans ce scénario) et utilisez les tuiles Paysage nocturne à la place.

11. Placez l'enveloppe Hong Bao et le carnet d'Enchères à proximité du plateau Jardin. Placez les 2 jetons Lanterne **Placement libre**[06] et les 2 jetons Lanterne **Actions combinées**[07] près du carnet d'Enchères, dont vous aurez sélectionné une page vierge pour démarrer une nouvelle partie. Placez un élément de prise de notes (stylo, crayon, etc.) à proximité. Le jeu n'en fournit pas.

12. Chaque joueur reçoit 5 pièces de la réserve.

• Déroulement de la partie •

Les joueurs vont pouvoir ajouter des lanternes comme nouvel élément de décoration du jardin. Celles-ci peuvent être placées sur tout type d'icône Décoration, et tous les personnages souhaitent en voir autant que possible. Une fois par tour, lorsqu'une nouvelle lanterne est ajoutée au jardin, la carte Décoration Lanterne sera ajoutée à l'enveloppe Hong Bao. À la fin de la partie, le joueur dont les personnages voient le plus de lanternes différentes recevra toutes les pièces indiquées sur les cartes Lanterne contenues dans l'enveloppe ! De plus, une fois par tour, lorsqu'une lanterne est ajoutée au jardin, tous les joueurs participent à une enchère simultanée pour gagner de précieuses récompenses.

Décorations Lanterne

Il y a 10 cartes Décoration Lanterne dans la pile de cartes Décoration. La partie inférieure de ces cartes doit toujours être tenue secrète. Conservez donc toutes vos cartes Décoration cachées afin de ne pas révéler si vous possédez des cartes Lanterne. La pile de défausse des cartes Décoration est accessible à tout moment, les joueurs connaissent donc les cartes Lanterne défaussées.

Lorsqu'un joueur choisit une carte Décoration Lanterne, il en révèle la moitié supérieure à ses adversaires tout en cachant la partie inférieure. Ensuite, il gagne une pièce et avance d'une case sur la piste Élément indiquée sur la carte. Puis, il place une décoration Lanterne – si disponible – sur une case roche, végétation ou eau qui ne contient pas encore de Décoration.

Enfin, le joueur place la carte Décoration Lanterne dans l'enveloppe Hong Bao. Les détails des cartes contenues dans l'enveloppe doivent rester secrets, vous devez donc faire attention à ne rien révéler aux autres joueurs.

Enchères aux lanternes

Une enchère se déroule toujours après un tour où l'une de ces deux conditions a été remplie :

- **Au moins une carte Décoration Lanterne a été ajoutée à l'enveloppe Hong Bao.**
- **Une tuile Paysage nocturne indiquant une icône Lanterne a été placée sur le plateau Jardin.**

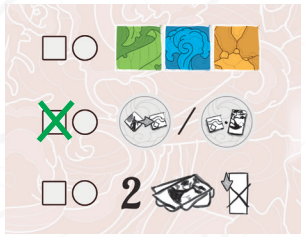
Le joueur ayant fini son tour démarre l'enchère en prenant le carnet d'Enchères et en marquant secrètement quelle en sera la récompense. Il doit sélectionner une récompense parmi celles possédant encore une case vide et cocher celle-ci avec un stylo. Puis, le carnet est retourné devant ce joueur afin que personne d'autre ne sache quelle récompense a été sélectionnée.

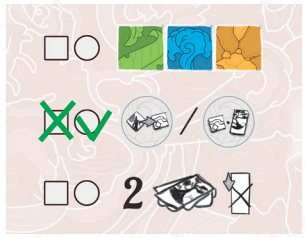
Après cela, les joueurs annoncent le nombre total de pièces qu'ils possèdent dans leurs réserves. Ils placent ensuite simultanément un nombre secret de jetons d'Enchères dans l'une de leurs mains : c'est leur mise. Les joueurs ne doivent jamais révéler leurs pièces à leurs adversaires. Les joueurs sont autorisés à ne placer aucun jeton d'Enchères dans leur main, mais ils doivent néanmoins faire semblant afin de brouiller les pistes.

Lorsque tous les joueurs sont prêts, ils révèlent simultanément leurs mains. Tous les joueurs ayant révélé un nombre de jetons d'Enchères équivalent à celui d'un autre perdent immédiatement leurs enchères et remettent leurs jetons d'Enchères dans la réserve.

Parmi les joueurs restants, celui qui a misé le plus grand nombre de jetons remporte l'enchère. Si aucun joueur n'a de jeton d'Enchères restant dans sa main, le joueur ayant écrit sur le carnet d'Enchères remporte celle-ci (même s'il a misé 0 jeton). Le vainqueur de l'enchère doit payer à la réserve un nombre de pièces équivalent au nombre de jetons d'Enchères qu'il a misé.

Le carnet d'Enchères est désormais retourné face visible et le vainqueur de l'enchère remporte les récompenses associées à l'icône cochée. Après avoir pris sa récompense, il coche le cercle vide à côté de la case qu'il avait préalablement cochée afin que sa récompense ne puisse plus être choisie durant cette partie.





Récompenses des enchères

Plusieurs types de récompenses peuvent être sélectionnées sur le carnet d'Enchères. Elles sont décrites ci-dessous :

Avancez d'autant de cases qu'indiqué sur la piste Élément correspondante.

Recevez un de ces deux types de jetons Lanterne spéciaux. Le joueur place ce jeton face visible avec ses jetons Lanterne et applique les règles du jeu de base.

2 Choisissez 2 cartes de la défausse de cartes Décoration. Placez les deux face visible devant vous **sans** recevoir de bonus ni placer de décoration sur le plateau Jardin.

Rafraichissez jusqu'à 2 jetons Lanterne face cachée.

Décompte des points

En plus des points du jeu de base, les points de l'enveloppe Hong Bao sont également décomptés. Pour cela, chaque joueur doit compter le nombre de lanternes apparaissant dans la ligne de vue de ses personnages, y compris les icônes Lanterne présentes sur les tuiles Paysage nocturne. Chaque jeton et icône Lanterne est compté **une seule fois par joueur**, peu importe combien de personnages les voient. Afin de mieux visualiser quelles lanternes sont visibles, les joueurs peuvent placer des jetons d'Enchères à côté des lanternes dans leur ligne de vue, puis les retirer lorsqu'ils ont fini de compter.

Ceci fait, ouvrez l'enveloppe Hong Bao et révélez toutes les cartes Lanterne qu'elle contient. Le joueur dont les personnages voient le plus de Lanternes différentes gagne un nombre de pièces de la réserve équivalent à la somme des pièces au bas des cartes Lanternes révélées. Si plusieurs joueurs sont à égalité pour le plus grand nombre de Lanternes vues, ils divisent le nombre total de pièces de l'enveloppe par le nombre de joueurs à égalité (arrondi à l'inférieur) et chacun empoche cette mise.

Scénario Équinoxe

Aperçu

L'Empereur a récemment décidé que les quatre angles du jardin devaient accueillir quatre magnifiques pagodes. Construire une pagode nécessite du temps et des ressources, et les architectes ont donc engagé des ouvriers pour rassembler ces ressources depuis les zones du jardin. La construction d'une pagode est une tache prestigieuse, et chaque architecte doit tâcher d'en construire un maximum, aussi grandes que possible, avant la fin de la saison.

Contenu

4 – tuiles Angle

4 – jetons Lanterne : Déplacement d'ouvrier (un par joueur)

28 – marqueurs de progression

4 – pions Ouvrier (1 par couleur)

8 – cartes Décoration (4 Martins-pêcheurs et 4 Bamboos)

10 – cartes Construction de Pagode

4 – Aides de jeu Équinoxe

16 – pions Pagode (4 par couleur)

6 – jetons Décoration Martin-pêcheur/Bamboo

4 – plateaux Ouvrier

· Mise en place ·

Procédez à la mise en place du jeu de base et modifiez les étapes indiquées ci-dessous :

2. Placez aléatoirement une tuile Angle à chaque angle du plateau. Remettez la tuile centrale dans la boite, elle ne sera pas utilisée.

4. Mélangez les cartes Décoration Martin-pêcheur, Bamboo et Construction de Pagode avec les autres cartes Décoration.

5. Ajoutez les 6 jetons Décoration Martin-pêcheur/Bamboo à la réserve des décorations.

6. Chaque joueur remplace le jeton Lanterne **Déplacer un personnage**[02] par le jeton **Déplacer un ouvrier**[10] sur son plateau.

6.1 Chaque joueur pose un plateau Ouvrier directement au-dessus ou au-dessous de son plateau Joueur, puis place un ouvrier de sa couleur sur la case la plus à droite de son plateau Ouvrier. Le joueur place un marqueur de progression sur chacune des 7 cases de son plateau Ouvrier.

6.2 Chaque joueur prend 4 pions Pagode de sa couleur et les place à côté de son plateau.

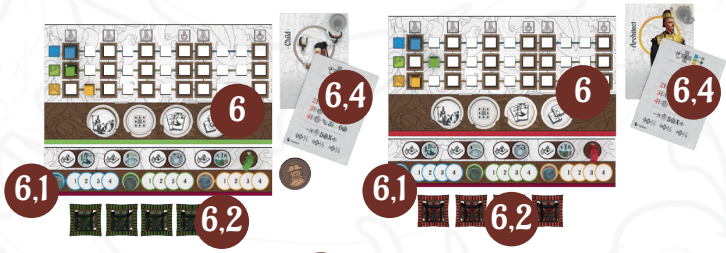
6.3 Si vous jouez à moins de 4 joueurs, empilez tous les pions Pagode des couleurs inutilisées près de la réserve des décorations. S'il y a 2 couleurs différentes dans ces jetons, empilez-les en alternant les couleurs. Cette pile sera dorénavant appelée pile neutre.

6.4 Chaque joueur prend une Aide de jeu Équinoxe et la place à côté de son plateau.

9. Placez les jetons Lanterne sur le plateau en suivant le schéma suivant.

2 joueurs

3–4 joueurs



· Déroulement de la partie ·

Ce scénario offre aux joueurs deux nouvelles actions principales, soit 4 au total. Ces nouvelles actions leur permettent d'obtenir des ressources grâce à leurs ouvriers ou de dépenser des ressources obtenues pour construire des pagodes dans les angles du jardin. Au début de la partie, les seules tuiles du plateau sont dans les angles. Le jardin se développera donc vers l'intérieur et non depuis le centre du plateau, contrairement au jeu de base.

Action Obtenir des ressources

À son tour, un joueur peut choisir d'effectuer la nouvelle action **Obtenir des ressources**. Pour cela, l'ouvrier du joueur **doit** se trouver sur son plateau Ouvrier au début du tour.

Comme pour l'action **Construire le jardin**, le joueur choisit et place une tuile Jardin de son choix, mais il n'obtient pas de progression sur sa piste Élément ni de pièce.
À la place, il doit prendre son ouvrier du plateau Ouvrier et le placer sur la tuile qu'il vient de placer. L'ouvrier doit être positionné de façon à ne couvrir aucune zone ou emplacement Personnage de la tuile.

Ceci fait, le joueur obtient les ressources de la tuile sur laquelle l'ouvrier a été placé ainsi que de chaque tuile **adjacente** à cette tuile.
Pour **chacune de ces tuiles**, il reçoit 1 bois s'il s'agit d'un terrain végétation, 1 sable s'il s'agit d'un terrain eau et 1 pierre s'il s'agit d'un terrain roche. Les joueurs comptabilisent leurs ressources en déplaçant le marqueur de progression correspondant sur le plateau Ouvrier. Il n'y a que 4 cases sur ces pistes ressources, car les joueurs ne peuvent jamais posséder plus de 4 ressources de chaque.

Dans cet exemple, le joueur a placé la tuile en bas à gauche. Il reçoit donc 1 bois et 1 sable pour cette tuile. Il reçoit également 2 bois et 1 pierre pour les deux tuiles adjacentes.

Les sentiers sur les tuiles n'impactent pas l'action Obtenir des ressources.

Rapatriement des ouvriers

Les ouvriers restent sur le plateau Jardin jusqu'à ce qu'ils soient rapatriés d'une des deux façons suivantes :

- Si le joueur actif place une décoration **sur une case** du plateau Jardin, il peut rapatrier son ouvrier sur son plateau Ouvrier.
- Si un joueur place une décoration ou une figurine sur la tuile où se trouve l'ouvrier, celui-ci est rapatrié sur le plateau Ouvrier du joueur possédant l'ouvrier.

Action Construction de Pagode

L'autre nouvelle action est **Construction de Pagode**. Les joueurs peuvent exécuter cette action pour placer un de leurs pions Pagode sur une tuile d'angle en payant un nombre de ressources correspondant à la position de ce nouveau jeton dans la pile :

- **1er pion Pagode – 1 ressource de chaque.**
- **2e pion Pagode – 2 ressources de chaque.**
- **3e pion Pagode – 3 ressources de chaque.**
- **4e pion Pagode – 4 ressources de chaque.**

Les pions Pagode de couleurs différentes peuvent être empilés.

Dans cet exemple, le joueur rouge a utilisé l'action Construction de Pagode pour placer son pion Pagode sur la pile de cet angle. Ce jeton étant le 3e de la pile, il doit payer 3 ressources de chaque.

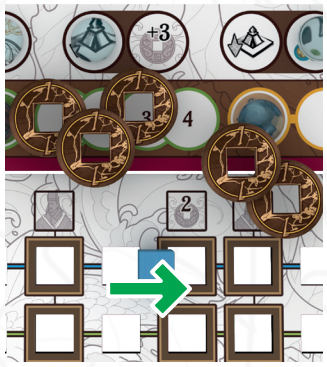
À chaque fois qu'un joueur construit son premier pion Pagode sur une tuile d'angle, il débloque le bonus permanent indiqué sur cette tuile en faisant glisser le marqueur de progression correspondant de son plateau vers la gauche.

Piochez 1 carte supplémentaire lors de chaque action Placer une décoration.

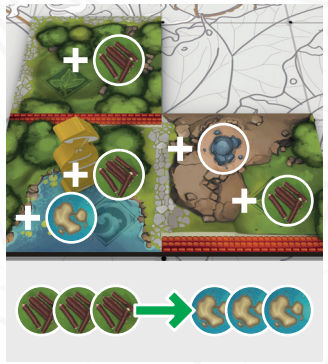
Dépensez 1 jeton Paysage de moins en rafraichissant un jeton Lanterne.

Gagnez 3 pièces lorsque vous gagnez des pièces grâce à vos pistes Élément. Ne s'applique pas aux effets des personnages.

Lors de l'action Obtenir des ressources, le joueur peut échanger toutes les ressources obtenues d'un type contre un autre type.



Dans cet exemple, le joueur gagne 2 + 3 = 5 pièces après avoir déplacé son marqueur sur la piste eau.



Dans cet exemple, le joueur échange toutes ses ressources bois obtenues contre des ressources sable.

Après la construction de chaque pion Pagode, le joueur peut éventuellement recevoir un bonus de niveau. Le bonus reçu dépend de la position du nouveau pion Pagode au sein de la pile, et s'accroit à mesure que la pagode s'élève :

1 : 1er pion Pagode – pas de bonus

2 : 2e pion Pagode – 2 pièces ou 1 progression sur une piste au choix.

3 : 3e pion Pagode – 4 pièces ou 2 progressions sur **une** piste au choix.

4 : 4e pion Pagode – 6 pièces ou 3 progressions sur **une** piste au choix.

Cartes Construction de Pagode

Vous trouverez 10 nouvelles cartes Construction de Pagode dans la pile de cartes Décoration. À chaque fois qu'une carte Construction de Pagode est piochée au cours d'une action Placer une décoration, celle-ci doit être immédiatement placée face visible sur la table et une nouvelle carte Décoration doit être piochée. Continuez ainsi jusqu'à avoir en main le nombre adéquat de cartes Décoration, sans aucune carte Construction de Pagode.

Pour chaque carte Construction de Pagode révélée – et s'il y a moins de 4 joueurs dans la partie – prenez le pion Pagode supérieur de la pile neutre et placez-le sur la plus basse pile Pagode du jardin. S'il y a plusieurs piles Pagode de la même hauteur, partez de l'angle Tao et, en suivant le sens horaire, placez le pion sur la première pile à égalité rencontrée. Si tous les pions Pagode neutres ont déjà été placés, ignorez tout placement dû à des cartes Construction de Pagode supplémentaires.

Puis, pour chaque carte Construction de Pagode révélée, chaque joueur peut prendre 1 ressource au choix. Ces ressources ainsi obtenues peuvent être toutes différentes ou similaires, au choix des joueurs. Les joueurs obtiennent ce bonus même si la pile de pions Pagode neutre est vide et qu'aucun n'a donc été placé.

Décompte des points

En plus des règles de décompte des points du jeu de base, les joueurs gagneront aussi des pièces pour chaque pile Pagode du plateau Jardin. La valeur de chaque pile Pagode est égale au nombre de pions Pagode multiplié par 5. Les joueurs comptent le nombre de **leurs** pions Pagodes présents dans une pile et se classent du plus au moins nombreux. En cas d'égalité, le joueur à égalité ayant le pion Pagode le plus haut dans la pile l'emporte.

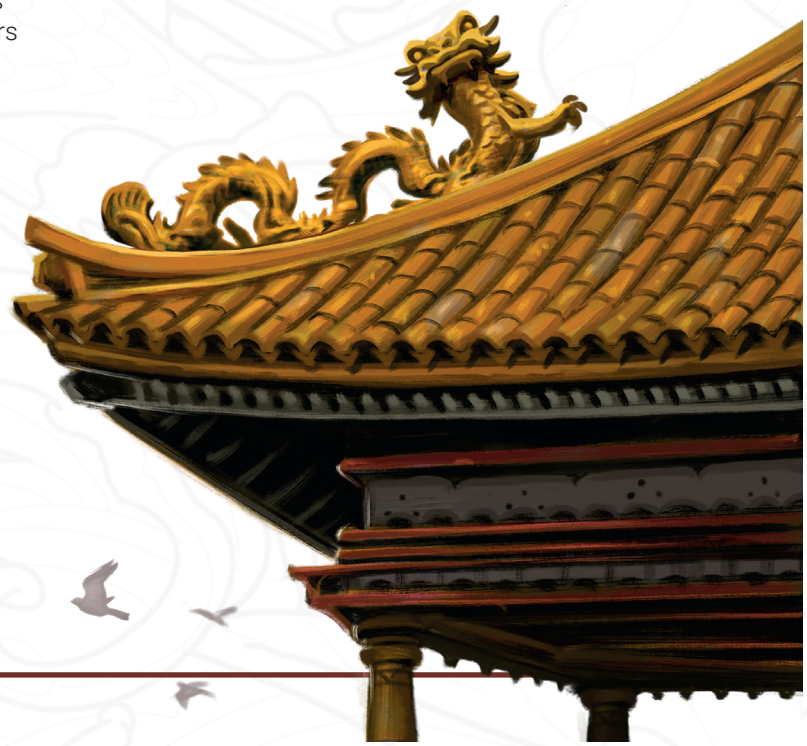
S'il y a un ou plusieurs pions Pagode de couleur inutilisée présents, comptabilisez ces jetons par couleur. Ainsi, il peut y avoir plusieurs non-joueurs classés dans une même pile Pagode.

Chaque joueur gagne des pièces :

- 1re place – Autant de pièces que la valeur totale de la pile.
- 2e place – Autant de pièces que la moitié de la valeur de la pile, arrondie à l'inférieur.
- 3e place – Autant de pièces que le quart de la valeur de la pile, arrondie à l'inférieur.
- Le 4e joueur ne reçoit aucune pièce.

Si un non-joueur remporte une des places, les pièces dues ne sont gagnées par personne. Le joueur suivant gagne le nombre de pièces correspondant à son propre rang.

Cette pile Pagode vaut un total de 20 pièces. Le bleu et le vert sont à égalité pour la majorité, mais le vert possède le pion Pagode le plus haut. Le vert gagne donc 20 pièces et le bleu 10.



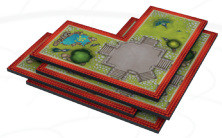
Scénario Solstice

· Aperçu ·

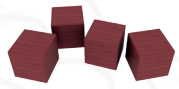
Les architectes sont passés maitres dans l'art de la création de jardins magnifiques, et ils cherchent à présent un nouveau défi. Leur expertise leur donne accès à un large éventail d'outils puissants, et ils doivent utiliser leurs compétences dans leur compétition pour la réalisation du plus beau jardin que l'Empereur ait jamais vu !

· Contenu ·

20 – jetons Lanterne



4 – tuiles Placement de Pagode



4 – cubes rouges

16 – pions Pagode (4 de chaque couleur)

4 – plateaux Objectif

4 – plateaux Joueur Solstice

36 – marqueurs de progression

4 – Aides de jeu Solstice

· Mise en place ·

Procédez à la mise en place du jeu de base et modifiez les étapes indiquées ci-dessous :

4. Après avoir mélangé et placé la pile de cartes Décoration, révélez deux rangées de cartes face visible.

La première rangée est composée de 4 cartes.

La deuxième rangée de 3 cartes.

5. À côté des décorations, ajoutez 4 pions Pagode de couleurs correspondantes pour chaque joueur de la partie.

6. Ignorez les règles de mise en place du jeu de base et remplacez-les par les suivantes :

6.1 Chaque joueur prend un plateau Joueur Solstice et le place devant lui. Les plateaux Joueur du jeu de base ne sont pas utilisés. Puis, chaque joueur place un jeton Placement de Pagode à côté du coin supérieur gauche de son plateau. Les joueurs placent ensuite un cube jaune, un bleu, un vert et un rouge sur les cases les plus à gauche des pistes correspondantes de leur plateau Joueur Solstice.

6.2 Chaque joueur place un plateau Objectif directement sous son plateau Solstice. En dessous de celui-ci, il place 9 marqueurs de progression en associant chacun d'eux à une colonne du plateau Objectif.

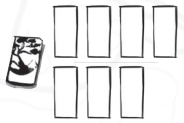
6.3 Exécutez les actions suivantes dans l'ordre :

- Chaque joueur place les jetons Lanterne **Piocher 3 cartes**[05] et **Placer deux tuiles**[03] sur son plateau Solstice.
- Un joueur sélectionne aléatoirement 3 jetons Lanterne différents parmi tous les jetons disponibles de l'extension et du jeu de base (à l'exclusion de **Déplacement d'ouvrier**[10]).
- Tous les joueurs prennent des jetons Lanterne correspondant aux 3 jetons présélectionnés et les placent sur leur plateau Solstice.

• Déroulement de la partie •

Ce scénario offre aux joueurs une grande flexibilité dans le choix des décorations, ainsi que de nombreuses manières de gagner des pièces en fin de partie.

Variation : Placer une décoration



À chaque fois qu'un joueur exécute une action Placer une décoration, il peut choisir une carte Décoration face visible au lieu de piocher :

- si le joueur peut piocher 2 cartes, il doit alors piocher ces 2 cartes de la pile.
- si le joueur peut piocher 3 cartes, il peut alors prendre 1 carte de la ligne de 3 cartes Décoration, ou piocher 3 cartes de la pile.
- si le joueur peut piocher 4 cartes ou plus, il peut alors choisir 1 carte de la ligne de 3 ou de 4 cartes Décoration ou il peut piocher 4 cartes de la pile.

Après avoir pris une carte face visible, tirez une nouvelle carte de la pile et placez-la face visible à la place.

Plateau Joueur Solstice

Les plateaux Joueur Solstice offrent plus de bonus et de défis aux joueurs que les plateaux du jeu de base. Les joueurs auront plus de jetons Lanterne à utiliser ainsi qu'une piste supplémentaire aux effets puissants.

Pistes Élément

Au-dessus des plateaux Joueur Solstice, vous trouverez une nouvelle piste de couleur rouge. À chaque fois qu'un joueur clôture un terrain du plateau Jardin, il peut décider d'avancer son marqueur du terrain correspondant ou son marqueur rouge.

Bonus de la piste rouge

Avancez sur une piste **autre que la rouge**.

Influencez un autre personnage pour ce tour ou un tour suivant.

Rafraichissez un jeton Lanterne. Utilisez immédiatement ce bonus, il ne peut pas être conservé.

Recevez 1 pion Pagode de la couleur du joueur.

Gagnez le nombre de pièces indiqué.

Bonus des pistes Élément : vert, bleu et jaune.

Ces bonus suivent les règles du jeu de base auxquelles s'ajoutent les éléments suivants :

À chaque fois qu'**un cube** atteint ou dépasse cette colonne, le joueur peut progresser sur une piste **autre que rouge**.

Une fois que **les trois marqueurs autres que le rouge** ont atteint ou dépassé cette colonne, le joueur exécute immédiatement une action Placer une décoration bonus. Comme pour une action normale, le nombre de tuiles retournées du plateau Jardin influence le nombre de cartes piochées.

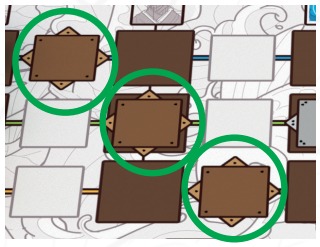
Une fois que **les trois marqueurs autres que le rouge** ont atteint ou dépassé cette colonne, le joueur avance son marqueur rouge d'une case vers la droite et reçoit le bonus associé.

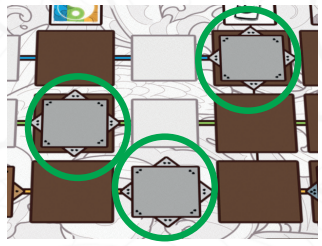
Recevoir des pions Pagode

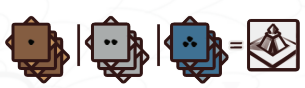
Les joueurs auront jusqu'à 4 occasions de recevoir des pions Pagode grâce aux bonus des différentes pistes. À chaque fois qu'ils remportent ce bonus , ils prennent un pion Pagode de leur couleur dans la réserve et le placent sur leur tuile Placement de Pagode en attendant le décompte des points. Ce symbole ne peut être trouvé que sur les plateaux Joueur Solstice.

- Lorsque le marqueur rouge d'un joueur atteint la 6e case, il obtient un pion Pagode.

- À chaque fois qu'un joueur a tous ses marqueurs de couleur autre que rouge sur une case de la même couleur (brun, gris ou bleu), il reçoit un pion Pagode de la réserve. Tout marqueur situé à droite d'une case couleur n'est pas compté comme étant sur une case de cette couleur.







Plateaux Objectif

Sous chaque plateau Joueur se trouve un plateau Objectif. 9 conditions sont indiquées sur la partie supérieure, correspondant aux 9 bonus de fin de partie indiqués dans la partie inférieure.

Lorsqu'un joueur remplit une condition sous laquelle se trouve un marqueur de progression, il glisse ce jeton sur la partie supérieure de la colonne. Les autres joueurs doivent alors retirer leur marqueur de progression associé à cette même colonne de leur plateau. Les bonus de chaque colonne ne peuvent être obtenus que par un seul joueur.

1 **Condition :** Avoir placé 2 personnages dans le jardin.
Décompte des points : Gagnez 3 pièces par figurine dans la ligne de vue de vos personnages.

2 **Condition :** Avoir au moins 3 cartes Décoration Pivoines/Lotus.
Décompte des points : Gagnez 3 pièces par jeton Fleur dans la ligne de vue de vos personnages.

3 **Condition :** Avoir au moins 3 cartes Décoration Oiseaux/Poissons.
Décompte des points : Gagnez 3 pièces par jeton Animal dans la ligne de vue de vos personnages.

4 **Condition :** Avoir au moins 4 cartes Décoration Arbre.
Décompte des points : Gagnez 2 pièces par jeton Arbre dans la ligne de vue de vos personnages.

5 **Condition :** Avoir au moins 2 cartes Décoration Pont.
Décompte des points : Gagnez 4 pièces par jeton Pont dans la ligne de vue de vos personnages.

6 **Condition :** Recevoir 2 pions Pagode ou plus.
Décompte des points : Gagnez 3 pièces par Pagode à proximité de votre plateau Joueur.

7 **Condition :** Posséder 5 jetons Paysage ou plus. Il peuvent être de plusieurs types mélangés.
Décompte des points : Gagnez 2 pièces pour chaque jeton Paysage que le joueur possède encore.

8 **Condition :** Avoir atteint ou dépassé cette colonne du plateau Joueur avec au moins 1 cube autre que rouge.
Décompte des points : Gagnez 1 pièce par case avancée par le cube **autre que rouge** le plus à gauche du plateau.

9 **Condition :** Posséder au moins 15 pièces.
Décompte des points : Gagnez 1 pièce par tranche de 10 pièces que vous possédez.

• Décompte des points •

1/2/3/4
2/5/10/20

En plus des pièces gagnés selon les règles du jeu de base, les joueurs vont gagner les pièces suivantes :

- Chaque joueur gagne 2, 5, 10, ou 20 pièces s'il a reçu 1, 2, 3, ou 4 pions Pagode.
- Chaque joueur obtient des pièces pour chaque colonne de son plateau Objectif sur lequel un marqueur de progression se trouve sur la case supérieure. Les icônes du niveau inférieur sont expliquées ci-dessus.

Scénario Promenade

Aperçu

L'Empereur a décrété que ce jardin doit être entouré par un magnifique mur de protection. En agrandissant le périmètre du mur, les architectes gagneront directement des récompenses de l'Empereur en remerciement de leur précieuse fortification pour le jardin.

Contenu

16 - tuiles Mur

4 – tuiles Lanterne : Placement libre

4 - tuiles Mur d'angle

4 – Aides de jeu Promenade

6 – jetons Décoration Martin-pêcheur/Bamboo

8 – cartes Décoration (4 Martins-pêcheurs et 4 Bamboos)

Mise en place

Procédez à la mise en place du jeu de base et modifiez les étapes indiquées ci-dessous :

2. Placez aléatoirement une tuile Mur d'angle à chaque angle du plateau.

3. Mélangez les tuiles Mur – icône Paysage face visible – et placez-les en pile à proximité du plateau.
Prenez les deux premières tuiles Mur de la pile et posez-les à côté, afin d'avoir trois tuiles Mur dont les icônes Paysage sont visibles par tous les joueurs.

4. Mélangez les cartes Décoration Martin-pêcheur et Bamboo avec les autres cartes Décoration.

5. Ajoutez les 6 jetons Décoration Martin-pêcheur/Bamboo à la réserve des décorations.

6. Chaque joueur remet son jeton Lanterne **Déplacer un personnage**[02] dans la boite et le remplace par un jeton Lanterne **Placement libre** [06].

9. Placez les jetons Lanterne sur le plateau en suivant le schéma suivant.

Déroulement de la partie

Dans ce scénario, les joueurs construiront ensemble un mur d'enceinte autour du jardin. Ce mur s'étendra à chaque fois qu'un joueur prendra un jeton Paysage. Utilisez les règles du jeu de base en appliquant les modifications ci-dessous.

Extension du mur

Tout de suite après avoir pris un jeton Paysage, le joueur actif doit prendre l'une des trois tuiles Mur disponibles à côté du plateau et la placer sur une case disponible le long du jardin. La nouvelle tuile doit être placée de manière adjacente à une autre tuile Mur ou à l'une des tuiles Mur d'angle placée lors de la mise en place. Après avoir placé une tuile, assurez-vous qu'il y ait à nouveau trois tuiles Mur disponibles. Si nécessaire, prenez-en une sur le haut de la pile et placez-la à côté des autres.

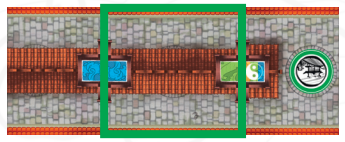
En plaçant la nouvelle tuile Mur autour du jardin, vous pouvez choisir de quel côté vous la posez. Le côté visible affectera les actions ultérieures du joueur :

- **Icône Paysage face visible**

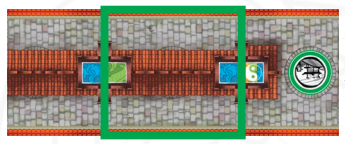
  Aucun effet.

- **Icône Paysage face cachée**

  Examinez l'icône présent sur chaque bord de la tuile nouvellement placée pour voir s'il correspond à l'icône présent sur les tuiles Mur adjacentes. Si une icône est un joker et que l'autre ne l'est pas, le groupe correspond à l'élément correspondant à l'icône non-joker. Si les deux icônes indiquent un joker, le groupe correspond à un élément au choix du joueur. Le joueur reçoit une fois le bonus lié à chaque groupe d'icônes correspondantes, ce qui le fera progresser sur la piste de l'élément indiqué de son plateau Joueur.

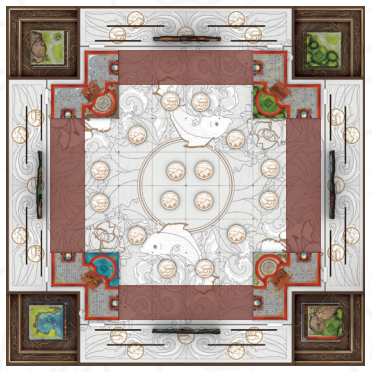


Dans cet exemple, la tuile centrale vient d'être ajoutée. Le joueur peut avancer d'une case son cube sur la piste Élément eau grâce aux icônes correspondantes à gauche. Il avance également d'une case son cube sur la piste Élément végétation grâce aux icônes correspondantes (verte et joker) à droite.



Dans cet exemple, la tuile centrale vient d'être ajoutée. À gauche, le joueur ne reçoit rien puisque les icônes ne correspondent pas. À droite, il avance d'une case son cube sur la piste Élément eau grâce aux icônes correspondantes (bleue et joker).

Construire le jardin



Il existe une nouvelle restriction lorsque vous placez des tuiles dans le jardin. Les joueurs n'ont pas le droit de placer des tuiles Jardin sur la bordure extérieure du plateau. Ces cases sont réservées au placement des tuiles Mur.

Les règles de correspondance de deux sentiers ou plus ont changé. En jouant avec ce scénario, le joueur pourra soit recevoir deux pièces, soit placer une tuile Mur unique en suivant les règles de placement des murs.

Lanternes

En utilisant un jeton Lanterne **Placement libre**[06], un joueur peut placer un personnage sur une tuile Mur tant que celle-ci est vide et n'indique aucune icône Paysage.

Décompte des points

Lorsque le mur forme un tour entier autour du plateau Jardin, la fin de la partie est déclenchée. Les autres règles déclenchant la fin de la partie sont également en vigueur, et la partie continue toujours jusqu'à ce que les joueurs aient tous joué le même nombre de tours.

Les personnages pourront gagner des pièces pour les icônes Paysage face visible sur les tuiles Mur dans leur **ligne de vue**. Toutes les icônes Paysage sur les tuiles Mur sont considérées comme partie intégrante des paysages entourant le plateau, et sont ainsi vues par les personnages regardant dans cette direction, **même s'ils ne sont pas** exactement dans la bonne ligne/colonne.

Scénario Marché

Aperçu

Le marchand ambulant vient d'arriver en ville, et il a offert ses services à l'Empereur. Avec l'aide du Marchand, les architectes auront plus d'options de construction que jamais !

Contenu

4 – tuiles Marché

8 – cartes Décoration (4 Martins-pêcheurs et 4 Bamboos)

4 – jetons Lanterne : Actions combinées (un par joueur)

6 – jetons Décoration Martin-pêcheur/Bamboo

Déroulement de la partie

Dans ce scénario, les joueurs choisiront parmi un plus grand nombre de tuiles Jardin et de cartes Décoration. De plus, un Marchand ambulant viendra les aider en les réapprovisionnant.

Action Construire le jardin

Au lieu de prendre une tuile Jardin de l'une des piles situées dans les angles du plateau, les joueurs doivent prendre une tuile Jardin d'une tuile Marché. Les tuiles Jardin sont placées de manière adjacente aux précédentes tuiles Jardin ou aux tuiles Marché situées dans les angles.

Réapprovisionnement des tuiles Marché

Les règles du jeu de base consistant à retourner les tuiles Jardin ne sont pas utilisées dans ce scénario. Le joueur actif peut choisir l'une des trois actions facultatives ci-dessous pour réapprovisionner les tuiles Jardin et les cartes Décoration :

• **Payez 0 pièce** – Défaussez la carte Décoration de la tuile Marché où se trouve le Marchand. Piochez une carte Décoration et placez-la face visible sur la tuile Marché. Réapprovisionnez les cases tuiles Jardin vides de la tuile Marché en prenant sur la pile de l'angle le plus proche. Puis, déplacez le Marchand sur l'emplacement Personnage suivant de la tuile Marché en suivant le sens horaire.

• **Payez 1 pièce** – Défaussez la carte Décoration d'une tuile Marché de votre choix où ne se trouve pas le Marchand. Piochez une carte Décoration et placez-la face visible sur la tuile Marché. Réapprovisionnez toute case Jardin vide de la tuile Marché avec de nouvelles tuiles Jardin en prenant sur la pile de l'angle le plus proche.

• **Payez 2 pièces** – Défaussez les cartes Décoration de toutes les tuiles Marché. Piochez quatre cartes Décoration et placez-en une face visible sur chaque tuile Marché. Cette action n'affecte pas les tuiles Jardin.

Mise en place

Procédez à la mise en place du jeu de base et modifiez les étapes indiquées ci-dessous :

2. Placez 1 tuile Marché sur chaque angle correspondant du plateau. Pour ce faire, l'élément le plus proche du centre du plateau doit correspondre au type de la pile de tuiles Jardin situées dans l'angle. Assurez-vous de les placer en gardant le côté indiquant une icône dé face cachée. Remettez la tuile centrale dans la boite, elle ne sera pas utilisée.

3. Placez deux tuiles Jardin face visible de chaque pile sur les cases adjacentes de la tuile Marché. Ne retournez pas la première tuile Jardin de chaque pile face visible.

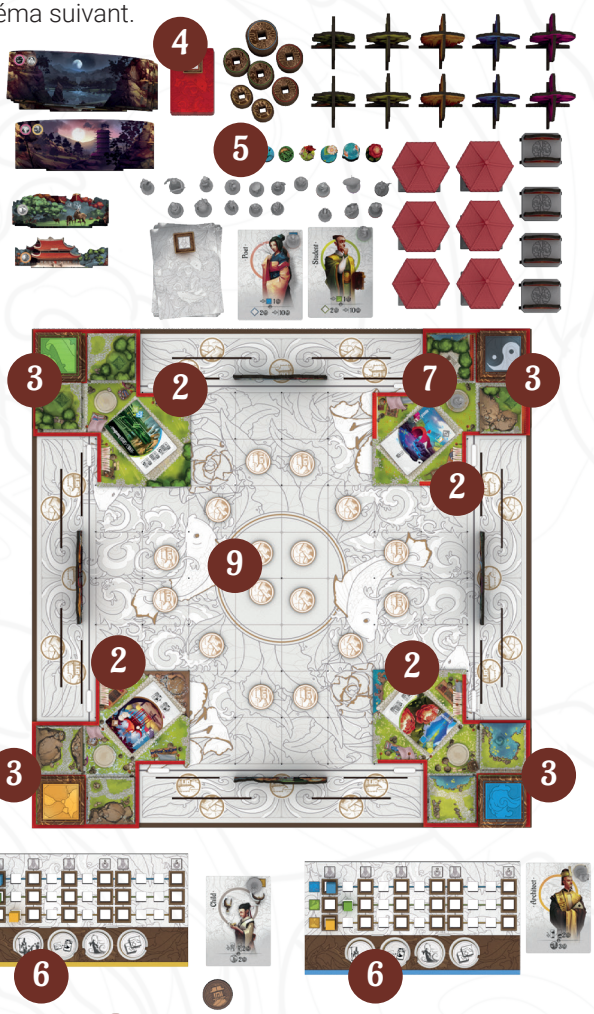
4. Mélangez les cartes Décoration Martin-pêcheur et Bamboo avec les autres cartes Décoration. Puis, placez une carte Décoration face visible sur l'emplacement correspondant de chacune des quatre tuiles Marché.

5. Ajoutez les 6 jetons Décoration Martin-pêcheur/Bamboo à la réserve des décorations.

6. Chaque joueur remet son jeton Lanterne **Double décoration**[01] dans la boite et le remplace par un jeton Lanterne **Actions combinées**[07].

7. Retirez la carte Marchand du jeu avant de distribuer les cartes Personnage de départ. Puis placez la figurine du Marchand sur l'emplacement Personnage de la tuile Marché de l'angle Tao.

9. Placez les jetons Lanterne sur le plateau en suivant le schéma suivant.



Décompte des points

Ce scénario ne change rien aux conditions de fin de partie ni de décompte des points.

Glossaire

Aperçu

Cette section détaille les options variées qui peuvent être ajoutées à *Tang Garden* sans suivre les restrictions spécifiques des scénarios.

Dragons

Les pions Dragon sont utilisés en premier lieu dans le scénario *Hiver*. Ils peuvent être utilisés en dehors de ce scénario en plaçant l'un d'eux dans la zone de jeu de chaque joueur lors de la mise en place. Les pions Dragon peuvent être utilisés pour réserver des décorations en utilisant les règles de la section **Réserver une décoration avec un Dragon** page 10. En dehors du scénario *Hiver*, chaque pion Dragon ne peut réserver qu'une seule carte Décoration par partie.

Feuilles

Les feuilles sont principalement utilisées dans les scénarios *Automne*. Elles peuvent être utilisées en dehors de ces scénarios en suivant l'étape 11 du scénario multijoueur de la page 7. Chaque joueur reçoit un sac de Score et y placera les pions Feuille ramassés en les recouvrant avec des tuiles Jardin. Lors du décompte final, le joueur possédant le plus de feuilles d'une couleur donnée gagnera un nombre de pièces équivalent au nombre de pions Feuille qu'il possède de cette couleur. En cas d'égalité, les joueurs à égalité gagnent le montant total de pièces pour cette majorité.

Remarque : Nous vous recommandons fortement de mélanger la carte Peintre dans la pile de cartes Personnage en jouant avec les feuilles.

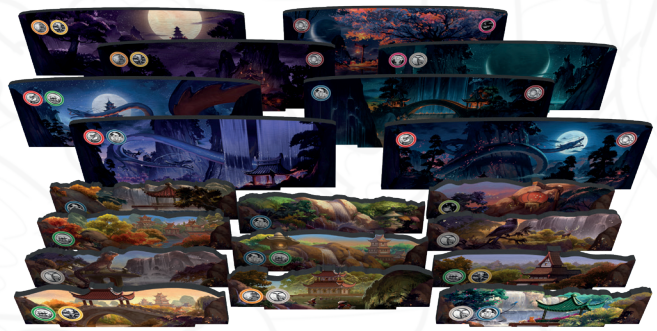
Plateaux Objectif

Les plateaux Objectif sont principalement utilisés dans le scénario *Solstice*. Ils peuvent être utilisés hors de ce scénario si les objectifs 6 et 8 sont ignorés (ne placez pas de marqueur de progression en dessous).

Plateaux Joueur Automne

Les plateaux Joueur Automne sont principalement utilisés dans le scénario *Automne* multijoueur. Ils peuvent être utilisés hors de ce scénario en donnant un plateau à chaque joueur, qui le place au-dessus de son plateau Joueur durant la mise en place. Les plateaux Joueur Automne possèdent un côté identique et un côté asymétrique. **Tous les joueurs** doivent utiliser le même côté, et placent un cube rouge (marqueur) sur la case de départ en fonction du nombre de joueurs. À chaque fois qu'un joueur clôture un terrain, il peut décider de prendre le bonus correspondant ou d'avancer son marqueur d'une case sur son plateau et de recevoir le bonus marqué au-dessus. Vous trouverez plus d'éléments à ce sujet à la page 7, dans la section Scénario Automne multijoueur.

Tuiles Paysage nocturne



Dans *Seasons*, vous trouverez 21 nouvelles tuiles Paysage indiquant de nouveaux symboles. Ces tuiles Paysage nocturne remplacent les tuiles Paysage du jeu de base et doivent être utilisées toutes ensemble. Les tuiles Paysage de *Golden Age* et de *Ghost Stories* peuvent être ajoutées aux tuiles Paysage nocturne. Les icônes Lanterne sur les tuiles Paysage sont ignorées à moins que les cartes Décoration Lanterne volante soient également présentes.

Lucioles

Recevez 3 pièces pour chaque personnage situé à 3 cases ou moins de la tuile.

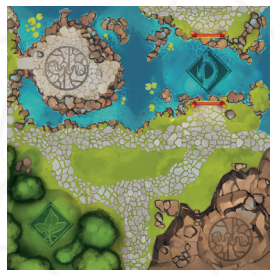
Feux d'artifice

Recevez 3 pièces pour chaque personnage situé à 6 cases ou moins de la tuile.

Phénix

Correspond au symbole Paysage de votre choix.

Tuile centrale Été



La tuile centrale Été est principalement utilisée dans le scénario *Été*. Elle peut être utilisée hors de ce scénario en remplacement de la tuile centrale du jeu de base.

Personnages à usage restreint

Les personnages suivants ne peuvent être utilisés qu'en respectant certaines restrictions.

EXORCISTE

Capacité du personnage : Gagnez une pièce à chaque fois que l'un des joueurs (y compris celui contrôlant l'Exorciste) place une tuile Paysage nocturne indiquant une icône Lanterne ou place une décoration Lanterne sur le plateau.

Préférence de vue : 3 pièces par icône Lanterne présente sur chacune des 4 sections Paysage (12 pièces max.).

Restriction : L'Exorciste ne peut être utilisé que dans le scénario *Printemps*.

PEINTRE

Capacité du personnage : Gagnez une pièce à chaque fois que le joueur la contrôlant ramasse un pion Feuille pour une donation ou pour gagner des pièces.

Préférence de vue : Lors du décompte des points, avant de résoudre les points des feuilles, le joueur contrôlant la Peintre peut retirer jusqu'à 2 pions Feuille (si disponibles) du plateau Jardin et les ajouter à son sac de Score.

Restriction : La Peintre ne peut être utilisée que lors des scénarios *Automne*, ou lorsque les pions Feuille sont intégrés à la partie (voir page 19).

CONSEILLER

Capacité du personnage : Gagnez 1 pièce à chaque fois que le joueur contrôlant le Conseiller place une tuile Toiture sur une case de la Zone de toit, et 2 pièces à chaque fois qu'il place une tuile Toiture sur une case de la tuile Toiture centrale.

Préférence de vue : Lors du décompte des points, gagnez 3 pièces, ainsi que 2 pièces par tuile Toiture en ligne de vue.
Les coins de la Zone de toit ne comptent pas dans le décompte des points du Conseiller.

Restriction : Le Conseiller ne peut être utilisé que dans le scénario *Hiver*.

Personnages à usage libre

Les personnages suivants peuvent être ajoutés à une partie sans restriction.

ACTRICE

Capacité du personnage : En plus de la carte et de la figurine de l'Actrice, le joueur doit également prendre un jeton Lanterne **Placement libre**[06] et le placer avec les autres jetons Lanterne.

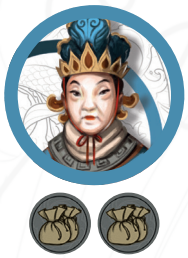
- Ce jeton peut être rafraichi comme les autres jetons Lanterne.
- Le joueur perd ce jeton Lanterne lorsque la figurine de l'Actrice est placée sur le jardin, même si le jeton n'a pas été utilisé.
- Le joueur peut utiliser ce jeton Lanterne pour placer la figurine de l'Actrice sur une tuile vide avant de le défausser.

Préférence de vue : Gagnez 5 pièces, ainsi que 2 pièces par personnage ayant l'Actrice dans sa ligne de vue.

ASTRONOME

Capacité du personnage : À chaque fois qu'un joueur pose un nouvel emplacement Personnage en plaçant une tuile, un pavillon, un belvédère ou un pont, le joueur contrôlant l'Astronome gagne 1 pièce.

Préférence de vue : Gagnez 9 pièces si une icône Paysage Lune est dans sa ligne de vue. Perdez 1 pièce pour chaque tuile avec un mur dans sa ligne de vue.



DIPLOMATE

Capacité du personnage : Posez 2 jetons près de la Diplomate. À chaque fois qu'un autre joueur place une tuile Jardin, le joueur contrôlant la Diplomate peut défausser un de ces jetons pour recevoir également tous les bonus de placement liés à celle-ci (progression sur la piste Élément, pièces, etc.)

Préférence de vue : Gagnez 6 pièces si la Diplomate est dans le jardin. Perdez 4 pièces si la Diplomate n'y est pas.

GUERRIÈRE

Capacité du personnage : Gagnez 1 pièce à chaque fois que le joueur contrôlant la Guerrière place une tuile touchant deux tuiles différentes ou plus.

Préférence de vue : Gagnez 7 pièces, plus 2 pièces pour chaque case tuile vide sur le plateau Jardin.

VACHÈRE

Capacité du personnage : À chaque fois que le joueur contrôlant la Vachère reçoit un jeton Paysage, il peut payer 1 pièce à la banque pour prendre une tuile Paysage de son choix dans la pile.

Préférence de vue : Gagnez 4 pièces par paire d'icônes animaux et cascade dans sa ligne de vue.

GÉNÉRAL

Capacité du personnage : La bordure extérieure du plateau Jardin est considérée comme un mur pour les bonus de placements de tuile du joueur contrôlant le Général.

Préférence de vue : Gagnez 2 pièces pour chaque tuile **sans** décoration dans sa ligne de vue.

VIOLA & MICHELE

Capacité du personnage : À chaque fois que le joueur contrôlant Viola & Michele reçoit une carte Décoration qu'il a déjà, il gagne 2 pièces.

Préférence de vue : Ce personnage possède une ligne de vue dans trois directions différentes, au choix du joueur. Il gagne aussi 6 pièces.

TISSERAND

Capacité du personnage : Gagnez 2 pièces à chaque fois qu'un joueur prend une carte Décoration lui permettant de progresser au moins une fois sur une piste Élément.

Préférence de vue : Gagnez 2 pièces par décoration sur chacune des 8 tuiles entourant le Tisserand (10 pièces maximum).

• Jetons Lanterne •

Les jetons Lanterne ci-dessous sont utilisés dans plusieurs scénarios de *Seasons*. Vous pouvez également les utiliser dans le jeu de base. Les joueurs peuvent choisir librement parmi les 4 jetons Lanterne du jeu de base et les 5 de l'extension. Assurez-vous que chaque joueur utilise les mêmes types de jetons et que le nombre de tuiles corresponde au nombre d'emplacements des plateaux joueurs.

05 Piocher 3 cartes Décoration
Utilisez ce jeton Lanterne pour piocher 3 cartes supplémentaires durant l'action **Placer une décoration**.

06 Placement libre
Utilisez ce jeton Lanterne en plaçant un personnage sur le plateau Jardin afin de placer celui-ci sur **une tuile libre** (sans décoration ni personnage) au choix. La tuile choisie ne doit pas nécessairement indiquer de symbole.

SCÉNARIO PROMENADE
En utilisant ce jeton Lanterne, un joueur peut placer un personnage sur une tuile Mur si celle-ci est vide et qu'aucun symbole Paysage n'est indiqué dessus.

07 Actions combinées
Utilisez ce jeton Lanterne pour effectuer les actions principales **Construire le jardin** et **Placer une décoration** au même tour (dans l'ordre de votre choix).

08 Réserver une tuile
Utilisez ce jeton Lanterne pour réserver une tuile Jardin face visible. La tuile est placée à proximité du plateau Joueur et peut être utilisée par le joueur dans une future action principale **Construire le jardin**.

09 Copier un jeton Lanterne
Utilisez ce jeton Lanterne pour copier les effets d'un autre jeton Lanterne actif sur le plateau Joueur.

10 Déplacement d'ouvrier
NE PEUT ÊTRE UTILISÉ QUE DANS LE SCÉNARIO ÉQUINOXE.
Après avoir placé son ouvrier sur une tuile lors de l'action Obtenir des ressources, le joueur peut retourner ce jeton Lanterne pour déplacer cet ouvrier sur une tuile l'entourant **avant** de rassembler des ressources. L'ouvrier ne peut pas être déplacé sur une tuile sur laquelle se trouve une décoration, mais peut l'être sur une tuile où se trouve un autre ouvrier (ce qui renvoie l'ouvrier à son propriétaire).

Jetons Lanterne du jeu de base

01 Double décoration

02 Déplacer un personnage

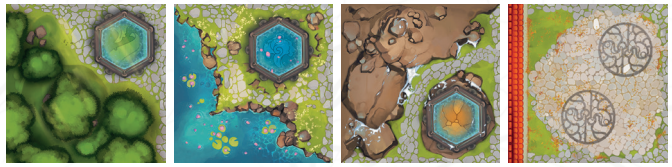
03 Placer deux tuiles

04 Sélectionner personnage/paysage

• Tuiles Jardin de l'extension •

Les tuiles suivantes peuvent être ajoutées librement aux piles de tuiles Jardin à condition qu'il n'y ait jamais plus de 16 tuiles par pile au début de la partie. Ces tuiles n'ont pas besoin d'être ajoutées toutes ensemble, vous pouvez les panacher à loisir.

Fontaines

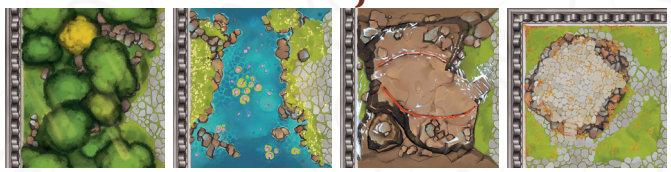


Ces tuiles fournissent soit une progression sur la piste Élément du type indiqué pour le joueur qui les a placées, soit deux emplacements Personnage.

Murs dorés

Lorsqu'une tuile Mur doré est placée, le joueur gagne 1 pièce par bord Mur doré de cette tuile adjacent à une autre tuile. Lorsqu'une tuile Mur doré est placée et est adjacente à un bord de tuile Mur doré, le joueur gagne 1 pièce.

Murs argentés



Ces tuiles n'ont pas d'effet lorsqu'elles sont placées. Lors du décompte des points, les joueurs perdent 1 pièce par Mur argenté que leurs personnages ont en ligne de vue.

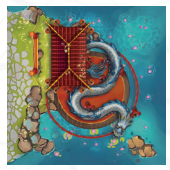
Fontaines Tao

Lorsqu'un joueur place une de ces tuiles, il peut immédiatement progresser d'une case sur la piste Élément de son choix.

Point de vue

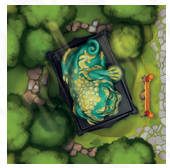
Lorsque vous placez cette tuile, suivez la direction du télescope. Placez alors 1 pièce sur chaque case tuile Paysage vide du côté indiqué du plateau. Lorsqu'un joueur place une tuile Paysage sur l'une de ces cases, il gagne la pièce qui s'y trouvait.

Théâtre

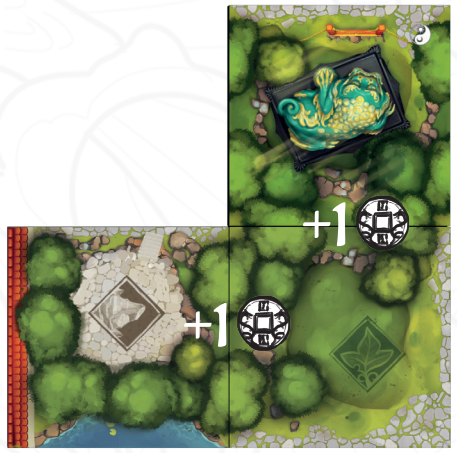


Cette tuile n'a pas d'effet lorsqu'elle est placée. Lors du décompte des points, chaque joueur gagne 1 pièce par personnage qui a le Théâtre en ligne de vue.

Statue de lion



Les joueurs gagnent 1 pièce à chaque fois qu'ils placent une tuile Jardin qui étend la zone de végétation connectée à la tuile Statue de lion. Les joueurs peuvent également gagner des pièces selon les règles du jeu de base si la tuile Statue de lion est adjacente à des sentiers.



Fontaine koï

Les joueurs gagnent 1 pièce à chaque fois qu'ils placent une tuile Jardin agrandissant un sentier connectant à la Fontaine koï. Les joueurs peuvent également gagner des pièces selon les règles du jeu de base si la tuile Fontaine koï est adjacente à des sentiers.

• Décorations •

Bamboos et Martins-pêcheurs

Les décorations Bamboo et Martin-pêcheur peuvent être utilisées avec le jeu de base ainsi que tous les scénarios, à l'exception de *Été* et *Automne solo*. Elles peuvent être ajoutées au jeu en mélangeant les cartes à la pile Décoration et en ajoutant les jetons à la réserve des décorations. Bamboo et Martin-pêcheur doivent toujours être ajoutés ensemble.

Les décorations Bamboo et Martin-pêcheur peuvent être placées sur les zones végétation ou eau. Chaque face des jetons correspond à une décoration. Retournez-les du côté correspondant avant de les placer sur la tuile Jardin.

Chaque carte Bamboo compte comme une icône Pivoines **ou** Lotus pour le décompte des points. Chaque carte Martin-pêcheur compte comme une icône Poissons **ou** Oiseaux pour le décompte des points. Ainsi, une paire de jetons Bamboo/Martin-pêcheur peut valoir 6 pièces, marquant l'un et l'autre dans un ensemble différent.

Belvédères

Les décorations Belvédère peuvent être utilisées avec le jeu de base ainsi que tous les scénarios à l'exception de *Automne solo*. Elles remplacent les décorations Pavillon. Remettez alors toutes les cartes et décorations Pavillon dans la boite et ajoutez les cartes et décorations Belvédère au jeu. Lors du décompte des points, chaque joueur gagne des pièces selon le nombre de cartes Décoration Belvédère qu'il possède :

- **Une carte : 4 pièces**
- **Deux cartes : 7 pièces**
- **Trois cartes : 9 pièces**
- **Quatre cartes : 10 pièces**

Les belvédères comptent comme des pavillons pour les spécificités de l'Architecte.

Lanternes volantes

Les décorations et cartes Lanterne volante sont principalement utilisées dans le scénario *Printemps*. Elles peuvent être utilisées dans tous les scénarios, à l'exception de *Été* et *Automne solo*. Pour utiliser les lanternes volantes, mélangez les 11 cartes Décoration Lanterne dans la pile Décoration, ajoutez les 6 lanternes volantes aux autres décorations et placez l'enveloppe Hong Bao à proximité. À chaque fois qu'un joueur choisit une carte Lanterne, il la place dans l'enveloppe Hong Bao sans en regarder le contenu. Puis, il place une décoration Lanterne volante sur une zone vide roche, eau ou végétation d'une tuile Jardin, gagne 1 pièce et avance d'une case sur la piste de l'élément indiqué sur la carte. Lors du décompte des points, le joueur dont les personnages voient le plus de décorations Lanterne différentes gagne un nombre de pièces équivalent à la plus basse valeur de toutes les cartes Lanterne de l'enveloppe Hong Bao. En cas d'égalité, les pièces de l'enveloppe sont divisées par le nombre de joueurs à égalité (arrondi à l'inférieur) et chaque joueur à égalité reçoit ces pièces.

• Ensembles de décorations •

Chacun des ensembles de décorations peut être utilisé dans l'ensemble des parties de *Tang Garden*, à l'exception des scénarios *Été* et *Automne solo*. Mélangez les cartes Décoration indiquées dans la pile Décoration et placez les décorations indiquées avec les autres décorations. Nous recommandons de n'utiliser qu'un seul ensemble de décorations à la fois. Nous recommandons fortement d'utiliser également l'ensemble Bamboos et Martins-pêcheurs en jouant avec l'un de ces ensembles.

Buissons

3 x cartes
& 2 x pions Hortensia

3 x cartes
& 2 x pions Myrte

3 x cartes
& 2 x pions Osmanthus

3 x cartes
& 2 x pions Photinia

Hortensia : Gagnez 2 pièces à la fin de la partie.

Les trois autres buissons vous donnent des pièces en fin de partie en fonction de la progression de vos différents cubes sur votre plateau Joueur : 2 pièces si vous échouez ou 5 pièces si vous remplissez l'objectif.

Osmanthus : Gagnez 5 pièces si le cube eau du joueur est le plus avancé ou à égalité parmi les plus avancés.

Myrte : Gagnez 5 pièces si le cube végétation du joueur est le plus avancé ou à égalité parmi les plus avancés.

Photinia : Gagnez 5 pièces si le cube roche du joueur est le plus avancé ou à égalité parmi les plus avancés.

Insectes

3 x cartes
& 2 x jetons Libellule

3 x cartes
& 2 x jetons Fulgores

3 x cartes
& 2 x jetons Coccinelle

3 x cartes
& 2 x jetons Chenille

Libellule : Gagnez 1 pièce pour chaque carte de votre collection placée sur l'eau, celle-ci inclue (6 max.).

Coccinelle : Gagnez 1 pièce pour chaque carte de votre collection placée sur la végétation, celle-ci inclue (6 max.).

Fulgores : Gagnez 1 pièce pour chaque carte de votre collection placée sur la roche, celle-ci inclue (6 max.).

Chenille : Gagnez 1 pièce pour chaque carte de votre collection indiquant un symbole de progression sur la piste Élément, celle-ci inclue (6 max.).

Nature

3 x cartes
& 2 x pions Gingko

3 x cartes
& 2 x jetons Nénuphar

3 x cartes
& 2 x jetons Écureuil

Gingko : Gagnez 1 pièce par paire de décorations Arbre dans le jardin lors du décompte des points.
Les paires d'arbres n'ont pas à être du même type.

Nénuphar : Gagnez 1 pièce pour chaque fleur dans le jardin à l'exception de celle-ci (6 pièces maximum).

Écureuil : Gagnez 1 pièce pour chaque animal dans le jardin à l'exception de celui-ci (6 pièces maximum).

Pagodes

9 cartes Pagode
et 16 pions Pagode
(4 par couleur)

Les pions Pagode sont principalement utilisés dans les scénarios *Équinoxe* et *Solstice*. Ils peuvent être utilisés en dehors de ces scénarios en mélangeant les 9 cartes Pagode avec les autres cartes Décoration et en donnant 4 pions Pagode de la couleur correspondante à chaque joueur lors de la mise en place. Lorsqu'un joueur choisir une carte Décoration Pagode, il doit placer un de ses pions Pagode sur une icône roche disponible de son choix ou sur une pile de 1 à 3 pions Pagode déjà présente sur le plateau. À la fin de la partie, les piles Pagode sont comptabilisées. Les joueurs gagnent un nombre de pièces équivalent au nombre de leurs pions Pagode multiplié par le nombre total de pions Pagode dans la pile. Exemple :
Si un joueur possède 2 pions Pagode dans une pile de 4 pions, il gagne 2 x 4 = 8 pièces.

Personnages chevronnés

Les personnages chevronnés sont des versions améliorées des personnages du jeu de base. Les cartes Personnage du jeu de base et les cartes Personnage chevronné sont utilisées toutes deux à la fois. Les personnages chevronnés peuvent être utilisés dans tous les scénarios, à l'exception de *Été* et *Automne solo*.

Mise en place

Afin de les utiliser, appliquez les modifications suivantes lors de la mise en place du jeu de base :

7. Les 12 cartes Personnage du jeu de base sont appelées cartes Personnage de départ. Mélangez-les et distribuez-en 2 à chaque joueur. Les joueurs choisissent simultanément un personnage et le placent face visible devant eux. Les autres cartes Personnage sont remélangées dans la pile. Les joueurs ne progressent pas sur la piste Élément correspondant à l'icône qui pourrait être indiquée sur le coin supérieur droit de leur carte Personnage de départ. Les joueurs cherchent la carte Personnage chevronné correspondant à leur carte Personnage de départ et la placent à côté de leur plateau Joueur.

Déroulement de la partie

Lorsqu'un joueur obtient une nouvelle carte Personnage, au lieu d'en recevoir une du marché, il peut améliorer sa carte Personnage de départ vers sa version chevronnée. Il retire alors la carte Personnage de départ du jeu et la remplace par la carte Personnage chevronné correspondante. Il peut désormais utiliser les capacités de ce personnage.

ARCHITECTE CHEVRONNÉ

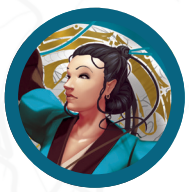
Capacité du personnage : Gagnez 2 pièces à chaque fois que le joueur le contrôlant place une icône Construction sur une tuile Paysage ou place une décoration Pont ou Pavillon dans le jardin.

Préférence de vue : Gagnez 1 pièce pour chaque décoration Pont ou Pavillon dans la ligne de vue du personnage. Gagnez 3 pièces pour chaque icône Construction sur une tuile Paysage dans la ligne de vue du personnage.

ENFANT CHEVRONNÉE

Capacité du personnage : Gagnez 2 pièces à chaque fois que le joueur la contrôlant place une décoration Animal dans le jardin et/ou pour chaque icône Animal placée sur les tuiles Paysage.

Préférence de vue : Gagnez 1 pièce pour chaque décoration Animal sur des tuiles Jardin dans la ligne de vue du personnage. Gagnez 3 pièces pour chaque icône Animal sur des tuiles Paysage dans la ligne de vue du personnage.



DANSEUSE AUX ÉPÉES CHEVRONNÉE

Capacité du personnage : Gagnez 2 pièces à chaque fois que le joueur prend un jeton Paysage sur le plateau Jardin.

Préférence de vue : Gagnez 5 pièces pour chaque icône Cascade dans la ligne de vue du personnage.

OFFICIER CHEVRONNÉ

Capacité du personnage : Au début de son tour, le joueur actif peut exécuter une de ces deux options gratuitement :

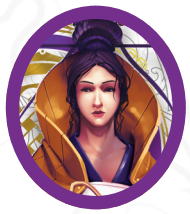
- Révéler une tuile Jardin face cachée sur l'une des piles à l'angle du plateau.
- Retourner une tuile Jardin face visible sur l'une des piles à l'angle du plateau.

Préférence de vue : Gagnez 1 pièce pour chaque icône Paysage dans la ligne de vue de l'Officier. Gagnez 3 pièces supplémentaires par icône Paysage différente dans la ligne de vue de l'Officier.

EMPEREUR CHEVRONNÉ

Capacité du personnage : Le joueur contrôlant l'Empereur reçoit un pion Superviseur. À tout moment, le joueur peut placer le Superviseur sur un emplacement Personnage vide d'une tuile Jardin. À chaque fois qu'une tuile Jardin ou une décoration est placée par un joueur sur une case entourant le Superviseur (8 cases possibles), le joueur contrôlant l'Empereur gagne 2 pièces. Une fois que la figurine de l'Empereur est placée sur le plateau, le Superviseur doit en être retiré. L'Empereur peut être placé sur l'emplacement où se trouvait le Superviseur.

Préférence de vue : Gagnez 6 pièces pour chaque symbole Paysage Dragon dans la ligne de vue de l'Empereur. Gagnez 8 pièces supplémentaires si la Dame se trouve dans la ligne de vue de l'Empereur.



IMPÉRATRICE CHEVRONNÉE

Capacité du personnage : Gagnez 3 pièces à chaque fois que le joueur place une décoration Lotus ou Pivoines.

Préférence de vue : Gagnez 15 Pièces. Gagnez 3 pièces pour chaque figurine de l'Empereur ou de la Dame se trouvant dans la ligne de vue de l'Impératrice.

MARCHAND CHEVRONNÉ

Capacité du personnage : À chaque fois qu'un joueur défausse une carte Décoration, il peut décider de la donner au joueur qui contrôle le Marchand chevronné qui les empile sur le côté. À chaque fois que le joueur contrôlant le Marchand chevronné doit placer une carte Décoration, il peut en placer une de cette pile au lieu de la prendre de la réserve. Dans ce cas, il en choisit une et défausse toutes les autres.

Préférence de vue : Pour chaque icône Village que le Marchand chevronné voit, le joueur qui le contrôle reçoit et place une carte Décoration de son choix, depuis la pile ou la défausse Décoration.

MOINE CHEVRONNÉ

Capacité du personnage : Le joueur le contrôlant gagne 2 pièces à chaque fois qu'il avance le cube le plus à gauche de sa piste (ou un des cubes les plus à gauche ex æquo).

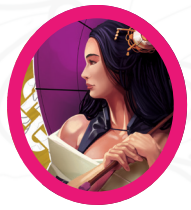
Préférence de vue : Gagnez 5 pièces pour chaque bord du plateau possédant au moins une icône Temple sur une tuile Paysage.

ERMITE CHEVRONNÉ, POÈTE CHEVRONNÉE, & ÉTUDIANT CHEVRONNÉ

Chacune de ces cartes a le même effet, seul l'élément concerné change. Celui-ci est indiqué sur les cartes.

Capacité du personnage : Gagnez 2 pièces à chaque fois que le joueur contrôlant le personnage avance d'au moins une case sur la piste correspondante. Avancer de deux cases grâce à la même tuile ne vous fera gagner que 2 pièces.

Préférence de vue : Gagnez 3 pièces (sans limitation) par tuile Jardin du type correspondant dans la ligne de vue du personnage. (Ermite : roche, Poète : eau, Étudiant : végétation).



DAME CHEVRONNÉE

Capacité du personnage : Le joueur qui la contrôle peut placer des décorations sur les tuiles ne possédant ni décoration ni personnage, même si cette tuile n'indique pas le symbole correspondant.

Préférence de vue : Gagnez 7 pièces pour chaque icône Lune ou Soleil dans la ligne de vue du personnage. Gagnez 6 pièces si l'Empereur se trouve dans la ligne de vue de la Dame.

THUNDERGRYPH
GAMES